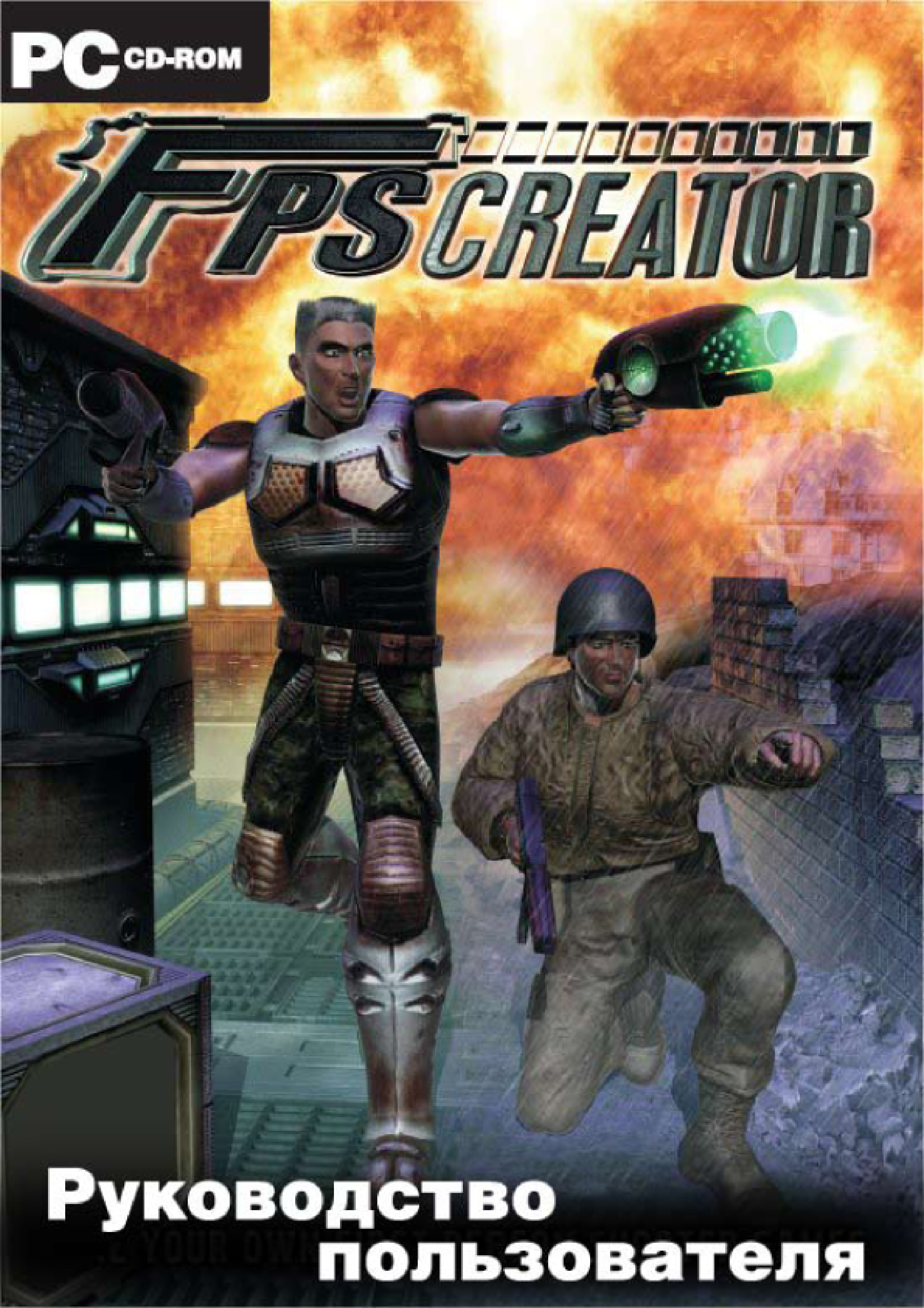

PC CD-ROM
FPS CREATOR
Руководство
пользователя



1. Установка

Программа имеет функцию автозапуска. Просто вставьте диск в устройство для чтения дисков, и через несколько секунд запустится программа-установщик. Нажмите кнопку **“Установить”**, чтобы начать установку программы. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

Если программа не устанавливается автоматически:
1. Вставьте диск с программой в устройство для чтения DVD-дисков. Нажмите кнопку **“Пуск”** (Start) и выберите в меню **“Выполнить”** (Run).
2. В появившемся окне введите **D:\setup**, если ваше устройство для чтения дисков является диском D (если нет, введите нужную букву).
3. Нажмите **“OK”**.
После этого начнется установка программы. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

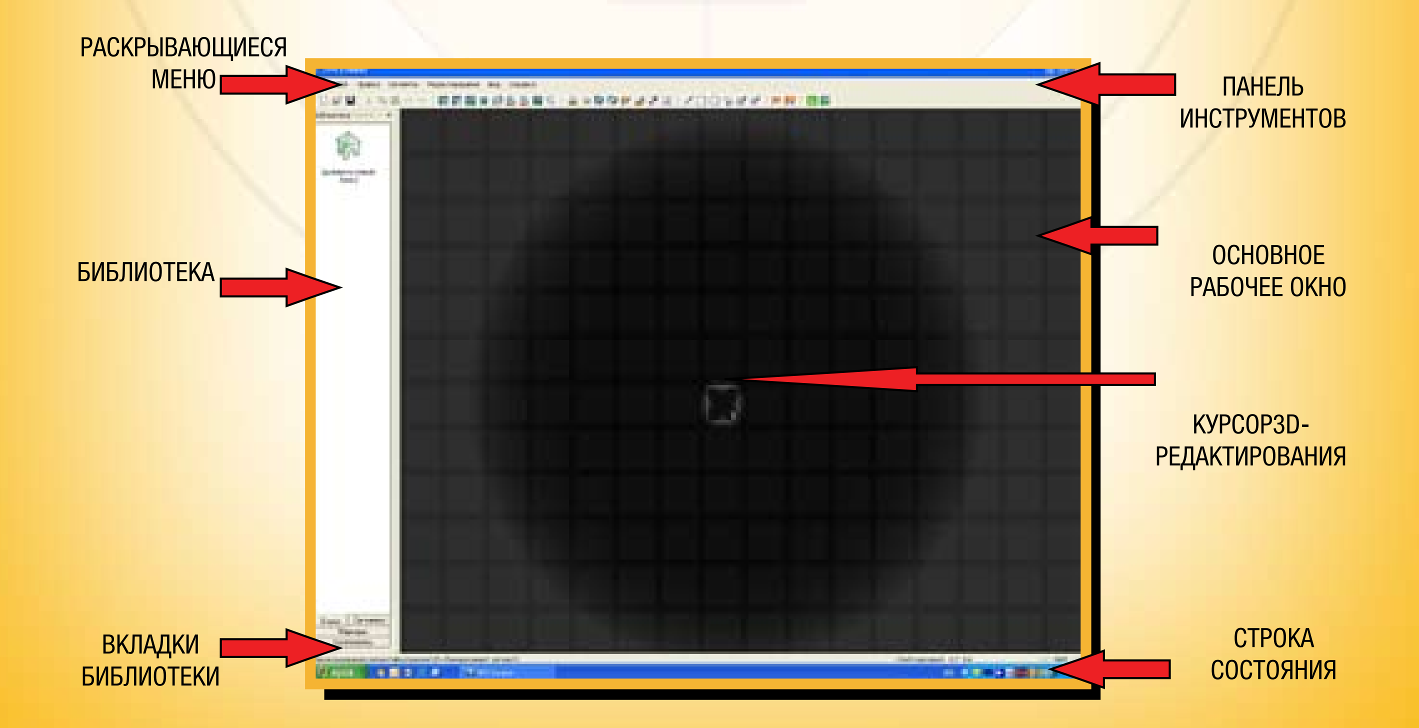
Каждый раз, когда вы хотите запустить программу:
1. Нажмите кнопку **“Пуск”** (Start)
2. Выберите **“Программы”** (Programs) / **“Новый Диск”** / **“FPS Creator”**.
3. Щелкните “**Запустить программу**”.

Для удаления программы с компьютера:
1. Нажмите кнопку “**Пуск**” (Start)
2. Выберите “**Программы**” (Programs) / “**Новый Диск**” / “**FPS Creator**”.
3. Щелкните “**Удалить программу**”.

2. Начало

2.1. Редактор игрового уровня

Запустив FPS Creator в первый раз, вы увидите следующий экран:





Панель инструментов

Иконки на этой панели предоставляют быстрый доступ ко всем основным возможностям программы.

Раскрывающиеся меню
Позволяют выбрать различные пункты меню.

Библиотека
Это окно показывает эскизы строительных блоков, используемых при создании ваших игр. Здесь вы будете выбирать из различных сегментов и блоков, позволяющих вам создать свое игровое пространство, и из компонентов, которые вы захотите видеть в своей игре.

Вкладки библиотеки
Библиотека делится на четыре подраздела: блоки, сегменты, компоненты и маркеры. Щелкните вкладку, чтобы выбрать ту область библиотеки, которую вы сейчас видите.

Основное рабочее окно
Показывает в данном месте вид сверху на игровой уровень, который сейчас редактируется. Чтобы процесс редактирования уровня был как можно проще, FPS Creator использует основанную на сетке систему для строительства 3D-мира. Каждая клетка сетки – 100x100x100, куб игрового мира.

Курсор 3D-редактирования
Когда вы рисуете внутри игрового уровня, 3D-курсор показывает, куда данный рисунок можно поместить. Двигая мышью вдоль 3D-сетки, вы увидите черный круг вокруг курсора, он носит название рендерного кольца. Его размер может увеличиваться и уменьшаться. Кольцо предназначено для того, чтобы вы могли видеть, как ваш игровой уровень будет выглядеть в окончательном варианте игры. Поскольку вы смотрите на уровень сверху, он просматривается намного подробнее, чем вы будете видеть, когда начнете играть.

Строка состояния
Внизу экрана редактирования есть строка состояния. Она показывает, какой режим редактирования вы сейчас используете, месторасположение на уровне курсора, статус прокрутки и состояние клавиш **Caps Lock** и **Num Lock** клавиатуры.



Диапазон размеров игровых уровней следующий:

Описание	Размер	Ось	Нумерация клеток	Клавиши движения
Высота	20	Y	0–19	+ и –
Ширина	40	X	0–39	Стрелки вправо и влево
Длина	40	Z	0–39	Стрелки вверх и вниз

Важное замечание: Учтите, что по умолчанию редактирование начинается со слоя 5. Так сделано для того, чтобы было можно начать строительство уровня вниз.

2.2. Список клавиш редактора

Движение карты/Экран	
+	Увеличение порядкового номера слоя
–	Уменьшение порядкового номера слоя
Shift + колесо мыши	Увеличение и уменьшение порядкового номера слоев
Z	Масштаб просмотра
<	Приближение к карте
>	Отдаление от карты
Колесо мыши	Приближение и отдаление от карты
#	Увеличение размера рендерного кольца
‘	Уменьшение размера рендерного кольца
Ctrl + колесо мыши	Увеличение / Уменьшение рендерного кольца

ОБЩИЕ КЛАВИШИ	
Левая кнопка мыши	Рисование (вставка)
Правая кнопка мыши	Удаление
Колесо мыши	Движение слоев вверх и вниз (перемещение на слой вверх и вниз)
R	Поворот выделения на 90°
Ctrl + **R**	Поворот выделения на 10°
Shift + **R**	Поворот выделения на 1°
Ctrl + **Z**	Отмена
Tab	Обрезка 3D-вида (3 режима)
Стрелки	Движение курсора 3D
Shift + стрелки	Передвижение курсора на 10 единиц
Ctrl + стрелки	Передвижение к концу сетки карты
F1	Быстрая клавиша справки

РЕДАКТИРОВАНИЕ СЕГМЕНТА	
P	Редактирование сегмента
K	Выбор сегмента карты
A	Рисование стен и пола в интерьерном режиме
X	Рисование стен и пола в режиме экстерьера (открытого пространства)
M	Рисование только стен
F	Рисование только пола
E	Режим редактирования буфера обмена
W	Режим редактирования вей-пойнта
Пробел	Переключатель вей-пойнтов

РЕДАКТИРОВАНИЕ КОМПОНЕНТА	
N	Редактирование компонента
B	Режим сетки (3 режима)
Y	Состояние компонента – статичное (красный цвет) или динамичное (зеленый)
Левая кнопка мыши	Выбор и рисование (вставка) компонента
Правая кнопка мыши	Редактирование свойств
Enter	Перемещение компонента поверх самого высокого компонента
Shift + Enter	Движение компонента поверх любых компонентов внизу
Page Up / Down	Передвижение компонента вверх и вниз по оси Y
Стрелки	Движение компонента в зависимости от позиции камеры



РЕДАКТИРОВАНИЕ БУФЕРА ОБМЕНА	
Левая кнопка мыши	Перемещение выбранной области
Ctrl + **C**	Копирование области
Ctrl + **P**	Вставка содержимого буфера обмена

СВОЙСТВА КОМПОНЕНТ	
Правая кнопка мыши	Перемещение для поворота
Левая кнопка мыши	Выход и свойств редактирования

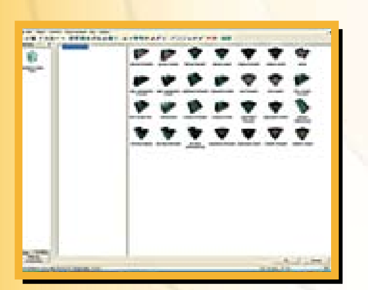
МАРКЕРЫ	
[	Уменьшение уровня света
]	Увеличение уровня света

2.3. Создание вашей первой игры FPS

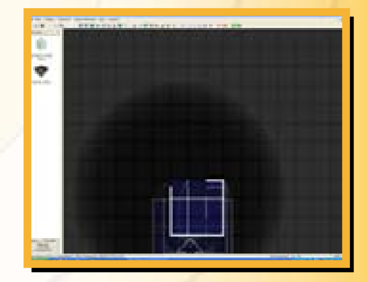
Все карты данных инструкций инсталлируются вместе с FPS Creator. Однако вы также можете загрузить соответствующую карту отсюда:

🗁 FPSCreator/Files/Mapbank/Tutorials/Getting_Started01.fpm

1. Сначала необходимо построить здание. В окне **Библиотека** выберите **Добавить новый блок** , затем **Краткая проверочная комната** и нажмите **OK.**

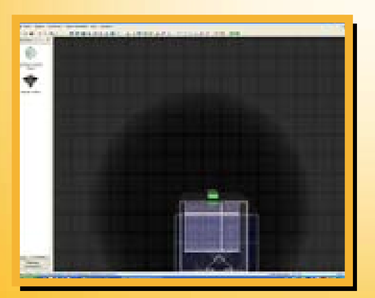


2. Теперь блок прикреплен к мыши. Подвигайте мышь, и вы увидите схематическое изображение передвигаемого блока. Блок созданиз сегментов и компонентов, его высота больше одного слоя.
3. Установите блок таким образом, чтобы он находился внизу экрана – вот так:

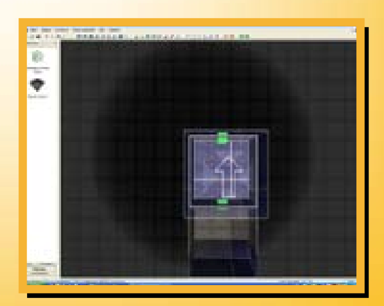


4. Нажмите левую кнопку мыши, чтобы установить блок на уровень:

Обратите внимание на цвет входа комнаты, которую вы только что создали. В редакторе он зеленый, потому что в данный момент дверь еще не врезана в стену. Это произойдет, когда игра будет тестироваться или собираться.

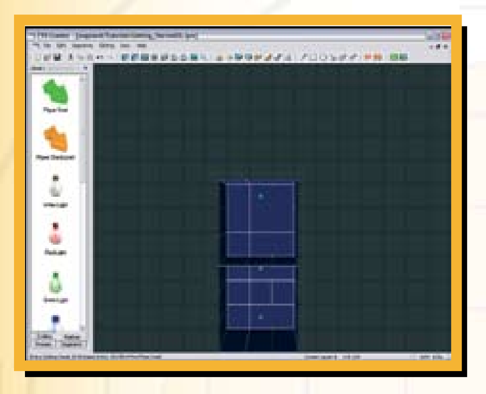


5. Блок можно установить еще раз. Теперь поместите мышь над комнатой, которую вы только что поставили. Убедитесь, что две комнаты точно совмещены, а затем нажмите левую кнопку мыши, чтобы поставить еще одну комнату:

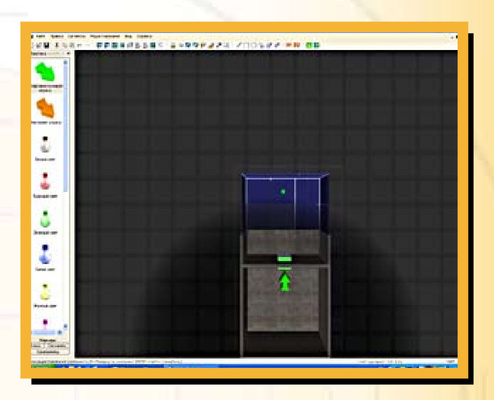




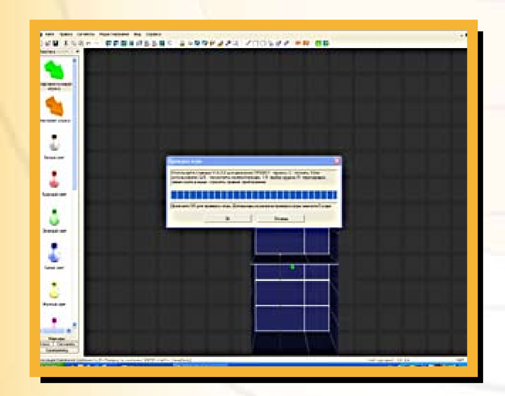
6. На данном уровне игры у вас есть две соединенные комнаты. Теперь нужно определить место, с которого пользователь начнет игру.
7. Нажмите вкладку **Маркеры** внизу окна **Библиотека**, а затем выберите маркер в виде зеленой стрелки с надписью **Стартовая позиция игрока:**



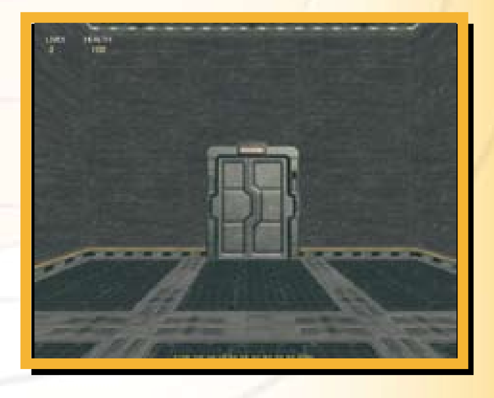
8. Укажите начальную позицию игрока в первой комнате внизу экрана. Вы можете изменить угол начальной позиции, нажимая клавишу **R.** Щелкните левой кнопкой мыши, когда позиция вас устроит:



9. Далее нажмите иконку **Проверить** уровень на панели инструментов: Начнется процесс сборки игры на основе сделанного вами выбора. По завершении вы увидите такое окно:



10. Нажмите **OK**, и игра запустится. В зависимости от того, куда вы поставили стартовую позицию игрока (и поворачивали вы ее или нет), вы увидите примерно следующее:



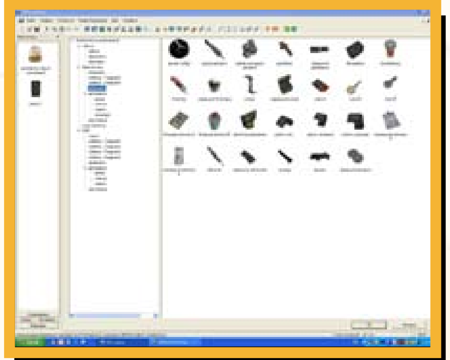
11. Пользуйтесь клавишами **W** / **A** / **S** / **D** для движения вперед, влево, вправо, назад. Для обзора понадобится мышка.

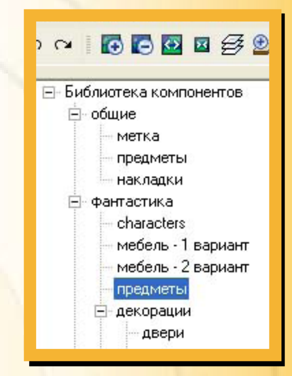
Теперь пора добавить некоторые действия!

13. Нажмите вкладку Компоненты внизу окна Библиотека:
14. Теперь нажмите иконку **Добавить** **новый компонент**:

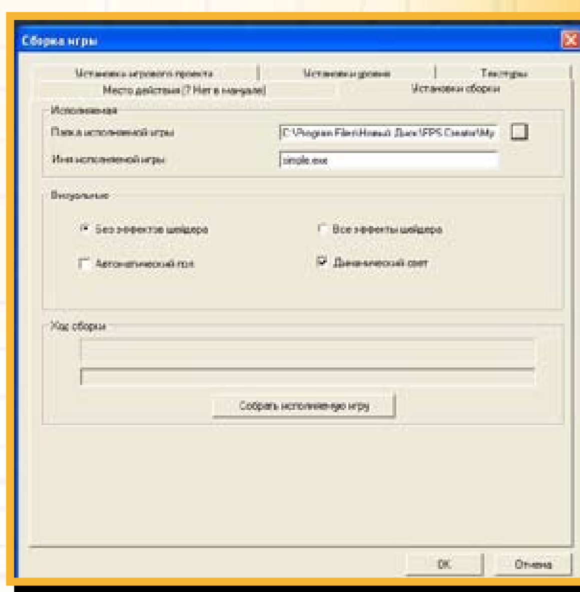


15. Открывшееся окно покажет область редактирования карты. Слева находятся категории, а справа – эскизы предметов, которые содержатся в выделенной категории. Раскрывайте категории, щелкая левой кнопкой мыши, пока вы не увидите содержание **Библиотека компонентов** / **Фантастика** / **Предметы:**
16. Выберите оружие **Автомат** и нажмите **OK**.
17. Поместите это оружие в первую комнату.
18. Теперь нужно добавить оружию боеприпасы. Еще раз нажмите иконку **Добавить новый компонент** и на этот раз выберите **Заряд для автомата** из той же категории.
19. Поместите несколько боеприпасов рядом с ружьем
20. Наконец пришло время добавить врага! Нажмите **Добавить новый компонент** и выберите **Библиотека компонентов** / **Фантастика** / **Герои**. В списке остановитесь на **Полковник X** (**Дробовик**).





21. Теперь добавьте в вашу карту врага. Поместите держащего **Дробовик Полковника X** в верхние комнаты (используйте клавишу **R** для его поворота, чтобы он смотрел на юг и был нацелен на дверь, через которую войдет игрок).
22. Так же как и дверь, характер врага уже запрограммирован скриптом AI (**Искусственный интелект**). Он получил инструкцию убить вас, как только увидит! Вы можете использовать клавишу **R**, чтобы перезарядить оружие.
23. У **Автомата** также есть функция оптического прицела. Поэтому, если вы будете использовать во время игры правую кнопку, то сможете прицеливаться.
24. Теперь выберите опцию **Сборка игры** из меню **Файл**. Когда откроется окошко диалога, нажмите кнопку **Установки сборки**, а затем – **Исполняемая сборка**. FPS Creator создаст автономную версию вашей игры. Вы можете дать своим друзьям возможность поиграть в вашу игру.



27. По завершении процесса сборки определите директорию, где создавалась игра. Дважды щелкните по exe-файлу, и игра загрузится.



3. Медиабиблиотеки

Медиабиблиотеки – это накопители вашего опыта сборки игры. Они содержат четыре различных вида необходимых составляющих: блоки, сегменты, компоненты и маркеры.

3.1. Блоки

После нажатия иконки **Добавить новый блок** перед вами появится вот такой браузер:

осле нажатия иконки Добавить новый блок перед вами появится вот такой браузер:

Как только вы выберете блок, он возникнет в виде синего контура на кончике мышки. Теперь вы можете вставить блок в уровень.

При вставке в блок важно помнить, что:

- Нижний слой блока, верхний левый сегмент перетаскиваются в ту клетку сетки, на которую указывает ваш курсор 3d.
- Большинство блоков выше, чем сегменты, и могут быть выше отдельного слоя, так что будьте осторожны, не размещайте блок так, чтобы он оказался выше вашего уровня.
- Вы можете нажать **R**, чтобы повернуть ваш блок на 90^{o}.
- Правая кнопка мыши удалит все клетки, занятые блоком.
- Вы можете «снять» блок с кончика мышки, нажав клавишу **Delete**.
- Вы можете вернуться к созданию сегмента, нажав клавишу **P**, или к редактированию компонента, нажимая клавишу **N**.
- Если вы ошиблись, вы всегда можете нажать **Ctrl + Z**, чтобы отменить вставку.
- Блоки не могут содержать изолированные компоненты.

3.1.1. Как создать собственные блоки

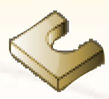
Для создания своих собственных блоков вы можете использовать редактор карты. Точно выполняйте пошаговую инструкцию, чтобы ваши блоки были созданы правильно:

1. В меню **Файл** нажмите **Создать новый**, чтобы запустить совсем новую карту
2. Выберите сегменты, которые хотите использовать, и поместите их в правый верхний угол карты. Можно предпочесть любую комбинацию сегментов, таких как комнаты, коридоры, двери и окна. Вы НЕ должны использовать компоненты из библиотеки компонентов для дизайна своего блока.
3. Можно спроектировать блок из нескольких слоев.
4. Рисуя свои сегменты, установите 3D-курсор на самом нижнем слое в верхнем левом углу.
5. Теперь нажмите **E** и выделите всю область сегментов, определив тем самым границы будущего блока. Вы можете использовать клавиши – и +, чтобы передвигаться вверх и вниз по слоям.
6. Когда весь блок будет выделен, нажмите **Ctrl** + **C** для копирования выделенного в буфер обмена.
7. Теперь воспользуйтесь комбинацией **Ctrl** + **J**, чтобы открыть диалоговое окно **Сохранить блок.** Выберите местоположение и введите имя своего блока, помня, что заканчиваться оно должно на .FPP.
8. После этого диалога вы увидите экран, на котором можно предварительно осмотреть свой блок, приблизив к нему камеру со всех сторон при помощи клавиш **W, A, S, D.**
9. Если вас устраивает вид вашего блока, нажмите левую кнопку мыши, чтобы сделать скриншот – он будет использован для создания эскиза блока.
10. Теперь выберите Добавить новый блок, и вы увидите свой блок там, где вы его сохранили.



3.2. Сегменты

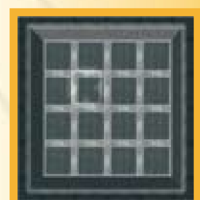
Сегменты – материал для создания уровней игры.



Рисование с сегментами

Базовый сегмент включает в себя информацию, описывающую, как он будет использован при создании стен (и внешних, и внутренних), пола и потолка.

Если вы выбрали сегмент Полная проверочная комната из библиотеки (см. **Библиотека сегментов** / **Фантастика** / **Комнаты**), начертите маленькую – 4x4 – комнату с сегментом, она будет выглядеть вот так:

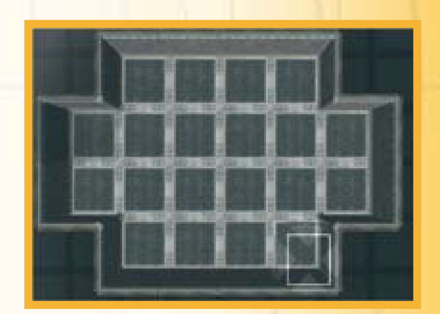


Редактор автоматически конструирует и соединяет за вас стены. Сегмент также создает за вас пол. По умолчанию сегменты потолок не рисуют, потому что потолок – часть слоя, который расположен над тем, который мы редактируем.

Нажмите клавишу + и перейдите вверх на новый уровень. Теперь поместите такой же сегмент поверх каждой клетки, расположенной ниже, следующим образом:



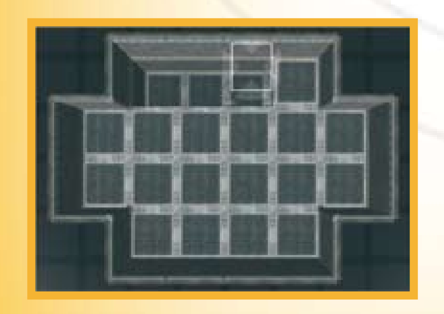


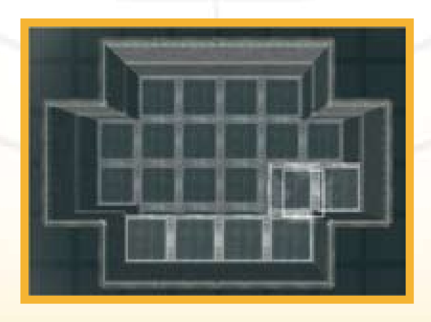


Вам нужно покрыть все клетки так, чтобы вы не могли видеть комнату внизу. Потолок для комнаты на первом уровне появляется при создании новой комнаты сверху.

Рисование только пола и потолка

Нажмите клавишу **F** на клавиатуре. Это переведет вас в режим рисования пола. Теперь щелкните правой кнопкой мыши по каждому куску пола, чтобы удалить пол в каждом сегменте слоя:





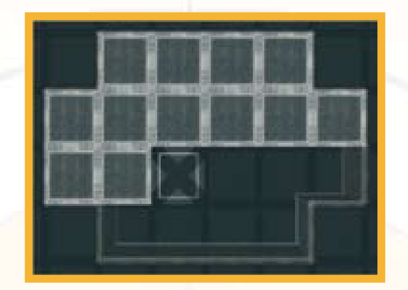


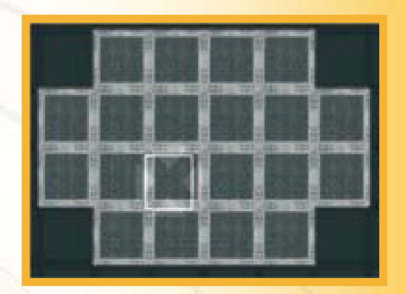


Обратите внимание на то, как теперь видны стены, перекрывающие два слоя.

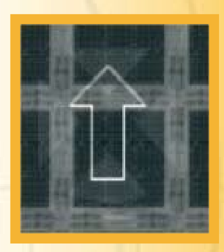
Нажмите + для перехода на другой уровень. Теперь щелкните левой кнопкой мыши по каждой клетке, чтобы добавить потолок поверх двух нижних слоев, вот так:







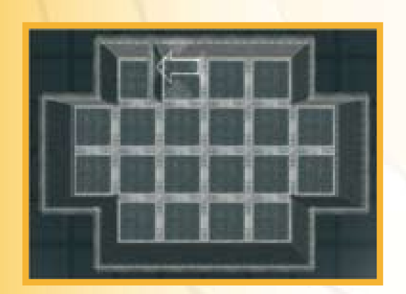
Рисование только стен

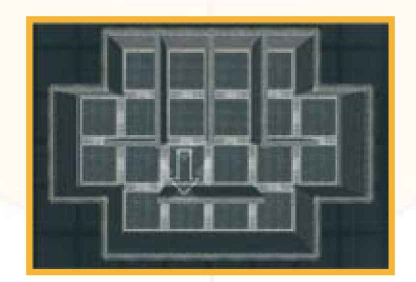


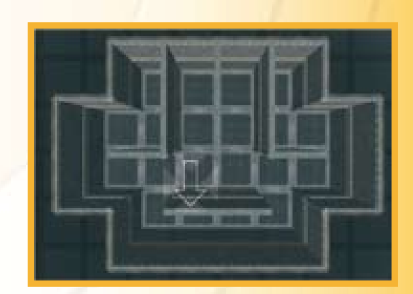
Нажмите дважды клавишу –, чтобы вернуться на 5-й слой. Нажмите **M**. Теперь вы в режиме рисования стен:

Обратите внимание, что курсор отображается как указатель. Он показывает, где разместится стена, когда вы следующий раз нажмете левую кнопку мыши. Вы можете повернуть стрелку на 90^{o}, нажимая клавишу **R**. Когда вы создадите слой 5, нажмите +, чтобы перейти на слой 6 и повторить создание стен:

Подсказка: Тип сегмента можно быстро выбрать, нажимая клавишу K. Это переведет вас в режим выбора.



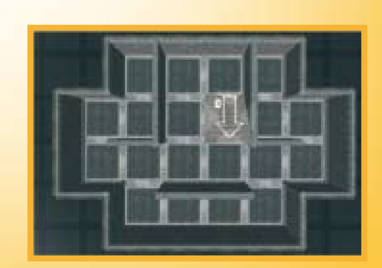




3.2.1. Наложение сегментов

Три типа сегментов классифицируются как основные, это комнаты, полы и коридоры. Эти сегменты – стартовые, и уже поверх них можно накладывать другие сегменты, такие как окна, двери, лестницы и т. п.

Добавление сегментов ступенек



Нажмите иконку Добавить новый сегмент и укажите браузеру такой путь:

Библиотека сегментов / Фантастика / Платформы.

Выберите сегмент **Металлическая лестница.** 3D-курсор покажет стрелку и маленькую букву «o» (означает «наложение»).

Установите курсор, как показано ниже, и нажмите левую кнопку мыши, чтобы вставить ступеньки в слой 5:



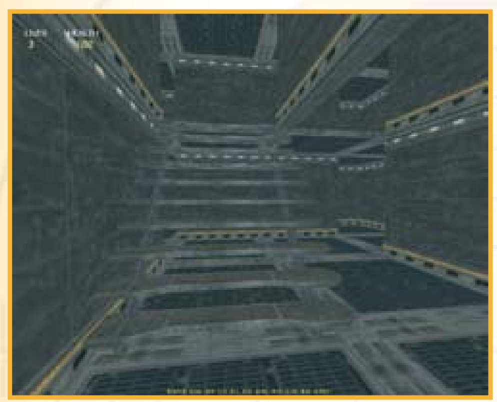


Теперь в нашей комнате есть несколько ступеней, ведущих вверх на слой 6 (клавиша +). Нажмите **K**, чтобы войти в режим выбора, и затем клетку, в которой использован сегмент Полная проверочная комната.

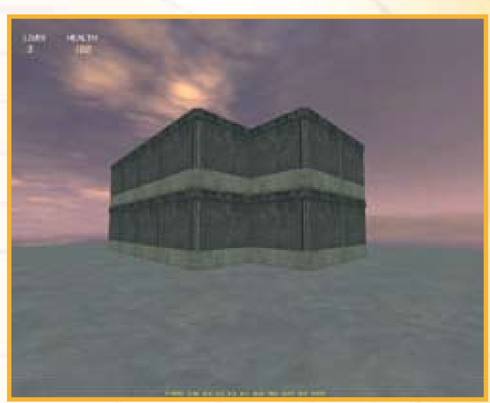
Нажмите **F**, чтобы выбрать **Рисовать только пол**. Теперь вставьте настил, как показано здесь:

Рисование снаружи и внутри

Редактор уровня поможет вам автоматически просчитать стиль, необходимый для создания стен. Наш уровень уже выглядит вот так – как снаружи, так и внутри:



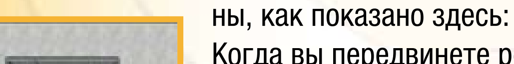
Вид внутри уровня.
Обратите внимание на дизайн стен



Вид уровня извне (снаружи). Внешние стены по дизайну отличаются от внутренних

Чтобы смоделировать сцену вне здания, выберите новый сегмент, на этот раз: **Библиотека сегментов** / **Фантастика** / **Платформы** / **Металл**. Этот сегмент – только сегмент ПОЛА (у него нет стен).

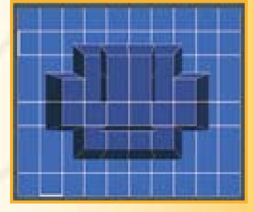
Убедитесь, что вы на 5-м слое, и начните рисование металлического сегмента вокруг внешней стены, как показано здесь:



Когда вы передвинете рендерное кольцо, чтобы открыть чертеж, то заметите, что клетки выглядят по-другому:

Клетки светло-голубого цвета обозначают внешние сегменты, а темно-синие - внутренние сегменты.

Примечание: *нельзя смешивать сегменты из разных разделов.*



3.3. Компоненты



Это любые объекты, которые двигаются или имеют какую-то реакцию на ввод игрока.

Динамичный или статичный?

Компоненты могут быть как динамичными, так и статичными. Динамичный компонент может двигаться и реагировать на происходящее в процессе игры. Например, это оружие. Оно может быть проверено, если игрок проходит рядом с ним. Статичный компонент – тот, который во время игры не двигается и не реагирует. Обычно статичные компоненты используют, чтобы заполнить уровень,



например, мебелью.

Чтобы выбрать компонент, нажмите вкладку **Компонент** внизу окна **Библиотека**, а затем иконку **Добавить новый компонент**. Теперь вы можете вставить его копии в игровой уровень, нажимая левую кнопку мыши.

Внизу на картинках экранов можно увидеть компонент, называющийся генератором. Он только что был выбран как новый компонент из библиотеки и прикреплен к мышке. Под компонентом находится красный круг, это означает, что он был спроектирован как компонент статичный. Нажимая клавишу , компонент можно сделать динамичным, и тогда круг под ним вместо красного станет зеленым.

Когда вы используете компоненты, важно помнить:

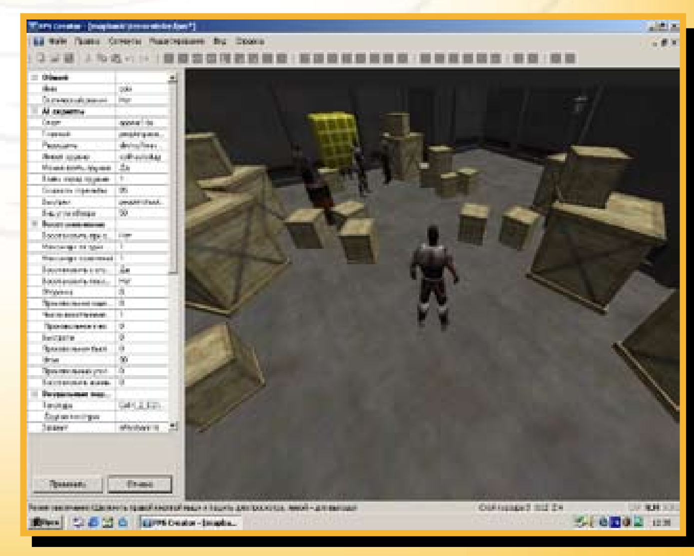
- Левая кнопка мыши вставляет компонент.
- Правая кнопка мыши удаляет удерживаемый в данный момент компонент (так же, как и клавиша **Delete**).
- Щелкните компонент левой кнопкой мыши уже в уровне, и он сам прикрепится к мыши.
- Клавиша **R** вращает компонент на 90° по часовой стрелке. **Shift** + **R** вращает компонент на 1° по часовой стрелке для более точного позиционирования. **Ctrl** + **R** вращает каждый раз на 10°.
- **Shift** + **Enter** заставят компонент опускаться вниз, пока он не столкнется с другим компонентом или полом. Это полезно, если вы хотите положить предмет на полку.

3.3.1. Свойства компонента

У всех компонентов есть свойства. Это информация, которая управляет тем, как компонент выполняет различные задачи. Например, компонент «Дверь» может иметь много свойств – от скорости, с которой дверь открывается и закрывается, до звука, который дверь издает, когда ей пользуются. Звук открывания и закрывания дверей можно изменить, редактируя **Звук0** и **Звук1** свойств компонента. **Звук0** – звук открывания, а **Звук1** – звук закрывания.

У компонентов «Враги» – целая масса свойств. Их изменение позволит вам настроить свою игру так, что она станет уникальной и отличной от исходных установок.

1. В центре уровня находится компонент героя. Убедитесь, что вы в режиме «Компонент», нажимая клавишу **N**.
2. Щелкните героя правой кнопкой мыши. Окно 3D приблизится для пристального изучения компонента, а его свойства будут показаны в колонке слева:
3. Найдите свойство, обозначенное как **«Здоровье»**, и измените его значение со 100 до всего лишь 5. Теперь компонент будет легко уничтожить.
4. Измените свойство **«Скорость»** со 100 до 200. Теперь компонент будет бегать в два раза быстрее, чем он бегает обычно.
5. Нажмите **Сохранить изменения**, чтобы подтвердить эти модификации.
6. Нажмите **Проверка игры** и вы увидите, как преобразилась атака врагов.





Изменение масштаба

После щелчка компонента правой кнопкой мыши и вхождения в режим редактирования свойств можно использовать элементы управления, которые помогают видеть и редактировать:

Правая кнопка мыши	Удерживая правую кнопку мыши, вы можете вращать выбранный компонент, чтобы посмотреть на него под разными углами
Колесо мыши	Если у вас мышка с колесиком, вы можете использовать его, чтобы приблизить и отдалить компонент
Клавиши со стрелками влево/вправо	Двигают компонент вправо или влево относительно позиции камеры
Клавиши со стрелками вверх/вниз	Двигают компонент от и к камере
Page Up/Page Down	Двигают компонент вверх и вниз по оси Y
1 – 2	Поворачивают компонент вокруг оси Z
3 – 4	Поворачивают компонент вокруг оси Y
5 – 6	Поворачивают компонент вокруг оси X

3.3.2. AI-компоненты

Все компоненты контролируются скриптами искусственного интеллекта (AI).

Если вам нравится программировать, то возможно, что вы захотите кодировать собственные скрипты, чтобы посмотреть, какими «крутыми» вы сможете сделать своих вражеских героев.

Ниже мы перечислили все типы компонентов со всеми возможными их свойствами и описанием действия.

3.3.3. Свойства компонентов

Общее

Имя	Предмет1	Игровое имя компонента, часто используется при обращении к компоненту, когда запускается или активируется поведение компонента
Статичный режим	Нет	Описывает, является ли компонент динамическим или он – часть статичного пространства уровня

Автоматический AI

Использовать ключ	Содержит имя компонента, который игроку необходимо взять, чтобы использовать данный компонент. Типичный пример – используется для двери, чтобы показать какой ключ ее открывает
Если использован	Содержит имя компонента, который будет активирован FPI-скриптом. Обычно связан со скриптом двери, ожидающей игрока, чтобы произвести действие USE (ИСПОЛЬЗОВАТЬ)



AI-скрипты

Старт	Appear1.fpi	Файл FPI, который выполняется при создании данного компонента в игровом уровне
Главный	Weapon1.fpi	Скрипт, используемый в течение жизни компонента
Разрушить	Disappear.fpi	Файл FPI, который выполняется, когда компонент разрушен. Означает, что здоровье компонента достигло нуля
Ущерб	5	Устанавливает, какой ущерб наносит оружие, ноль означает отсутствие какого-либо ущерба
Точность	10	Устанавливает, с какой точностью стреляет оружие. Ноль- абсолютная точность.
Обойма	1	Устанавливает количество снарядов в одной обойме оружейных боеприпасов
Цикл стрельбы	0	Устанавливает количество дополнительных выстрелов.
Срок существования	5000	Устанавливает количество циклов существования снаряда до взрыва. Чем больше срок существования, тем дальше со снарядом можно путешествовать.
Скорость броска	1	Устанавливает скорость снаряда (если применимо). Чем ниже значение, тем меньше скорость, чем выше – тем скорость больше
Бросок – вертикаль	0	Устанавливает угол, с которым снаряд изначально вылетает (если применимо) из пускового устройства (гранатомета)
Количество отскоков	0	Устанавливает, сколько раз снаряд (если применимо) отскочит, прежде чем взорваться. Значение 0 означает, что снаряд не взрывается из-за отскока
Взрыв при ударе	Нет	Устанавливает, взорвется ли снаряд (если применимо) при соприкосновении с твердой поверхностью. «Нет» означает, что снаряд при соприкосновении не взорвется
Имеет оружие	Scifi/glaive	Устанавливает название оружия, которое есть у врага (если есть). У каждого героя имеется исходное оружие, его можно изменить, выбрав новое оружие в этом поле
Может взять оружие	ДА	Устанавливает, сможет ли игрок взять оружие, если оно имеется, когда компонент «Враг» умрет. «ДА» показывает, что игрок может взять оружие
Взять заряд оружия	1	Устанавливает количество обойм, которое игрок заберет вместе с оружием, если игрок забирает оружие у мертвого компонента
Сила огня	20	Устанавливает скорость, с которой враг стреляет по игроку. Ноль означает постоянную скорость, а 100 – спорадические залпы время от времени
Скорость стрельбы	People/hunt-shoot...	Устанавливает имя FPI файла, который будет использован, когда компонент завершит действие USEWEAPON (ИСПОЛЬЗОВАТЬОРУЖИЕ). Обычно запускается, когда враг видит игрока и стреляет
Вид угла обзора	50	Устанавливает горизонтальное поле обзора компонента, используемое, когда компонент просят обнаружить игрока зрительно. Низкое значение придаст врагу туннельное зрение (узкий обзор). Большая величина обеспечит врага отличным зрением



Восстановление

Максимум за один раз	1	Значение определяет, восстановится ли компонент сам после уничтожения, и если да, то сколько за 1 раз. Значение «0» запрещает восстановление компонента.
Максимум появления	15	Устанавливает максимальное количество появлений компонента.
Восстановить с отсроч-кой	Да	Если установлено «Да», компоненты будут восстанавливаться с заданным интервалом.
Восстановить после разрушения	Да	Если установлено «Да», восстановление компонента произойдет только после разрушения.
Отсрочка	3000	Задает интервал появления компонентов. Компоненты, расположенные неподалеку от игрока, восстанавливаются медленнее (в 1 секунду 30 единиц значения). Чем дальше компонент находится от игрока, тем быстрее происходит восстановление.
Количество появлений	1	Определяет количество компонентов, которые появятся одновременно. Полезно для загрузки нескольких обойм с патронами или, например, группы врагов.

Визуальные параметры

Текстура		Первоначальная текстура, в которую окрашен компонент.
Альт. текстура		Альтернативная текстура, которую можно активировать с помощью скрипта.
Прозрачность	1	Значение «0» означает, что компонент не будет полупрозрачным. Значение «1» означает, что компонент использует любые исходные данные, которые содержат текстуру компонента
Сократить текстуру	-1	Значение «0» означает, что текстура компонента независима и будет использована в игре по умолчанию. Значение «-1» – что в компоненте имеет место сжатие текстуры, позволяя компоненту открыть максимум визуальных деталей за счет потребления памяти

Боеприпасы

Для оружия	Scfi\assaultrifle	Устанавливает оружие, которому предназначены данные боеприпасы. По умолчанию относится к оружию, связанному с обоймой боеприпасов, но может быть изменено для зарядки любого оружия в игре
Количество зарядов	1	Устанавливает число обойм боеприпасов, которое есть у компонента.

Звук

Звуки	Определяет WAV-файл, который будет сопровождать данный компонент.
Звук0, Звук 1	Определяет звуковой файл, который может быть вызван из одного из FPI

Статистика

Жизни	1	Устанавливает число жизней, с которыми компонент начинает игру. Значение варьируется от 1 до стольких жизней, сколько вы хотите
Здоровье	100	Устанавливает исходный уровень здоровья компонента, который может быть любым, но больше нуля. Если значение равно нулю, компонент неразрушим
Скорость	100	Устанавливает общую скорость компонента, используемую компонентом для контроля движения, анимации или любого процесса, происходящего во времени
Вред падения	100	Устанавливает расстояние, падение с которого вредит компоненту или игроку. Значение «0» означает, что вредит любое вертикальное приземление. Значение 200 означает, что игрок может пролететь два уровня и остаться невредимым
Недвижим	Нет	«Нет» означает, что компонент мобилен и может передвигаться, что зависит от сил. «Да» означает, что компонент неподвижен и никогда не двигается
Цель	0	Устанавливает цели уровня. Значение «0» означает, что этот компонент не является целью, тогда как значение больше нуля означает, что если компонент разрушен, то цель с таким номером выполнена. Если у двух компонентов один и тот же номер цели, любой компонент может ее выполнить. Если у двух компонентов разные номера цели, то оба компонента должны быть разрушены/собраны для выполнения целей уровня



3.3.4. Описание общих скриптов FPI

Главные FPI

passive.fpi	Стоит на месте и оглядывается, не агрессивен
follow.fpi	Просто следует по вей-пойнту, не агрессивен
coward.fpi	Следует по ближайшему пути (вей-пойнт) до выстрела, затем на какое-то время убегает
cautious.fpi	Стоит на страже, оглядываясь, убежит, в случае выстрела или приближения игрока, затем произведет выстрел, если игрок на подходящем расстоянии или герою некуда бежать
static.fpi	Будет стоять на страже, оглядываясь, затем произведет выстрел, если увидит игрока; агрессивен
pace.fpi	Следует по ближайшему пути (вей-пойнт), пока не увидит игрока, затем произведет выстрел

FPI выстрелов

throw.fpi	Бросает оружейный снаряд в игрока из положения стоя
shoot.fpi	Стреляет в игрока из положения стоя
cover.fpi	Приседает и стреляет, когда игрок на линии огня
snipe.fpi	Лежа на животе, стреляет по игроку из низкой позиции
shootclose.fpi	Пытается получить до 100 единиц игрока, убегая перед стрельбой
chase.fpi	Преследует игрока и стреляет по нему, как только видит

Внутренние FPI

throwback.fpi	Внутренний скрипт для движения назад
fthrowfore.fpi	Внутренний скрипт для движения вперед
throwleft.fpi	Внутренний скрипт для движения влево
throwright.fpi	Внутренний скрипт для движения вправо

FPI уничтожения

Crumble.fpi	Конечный (завершающий) скрипт, используемый для разрушения компонента, проигрывает осыпающуюся анимацию
Fadecorpse.fpi	Конечный (завершающий) скрипт, используемый для медленного исчезновения компонента из игры
Flammable.fpi	Конечный (завершающий) скрипт, используемый для запуска взрыва компонента, когда он разрушен
Leavecorpse.fpi	Конечный (завершающий) скрипт, который оставляет компонент в игре в
спокойном состояние как тело	
Window.fpi	Конечный (завершающий) скрипт, используемый для разбивания оконного стекла в месте расположения компонента



Общие FPIs

Ammo.fpi	Главный скрипт, приписываемый к предметам, которые относятся к типу «боеприпасы»
Ammoglow.fpi	Идентичен скрипту ammo.fpi, за исключением того, что он создает надпись с эффектом свечения
Appear1.fpi	Запускающий скрипт, используемый для мгновенного появления компонента
Appear2.fpi	Запускающий скрипт, используемый, чтобы заставить компонент медленно появиться в игре
Autodoor.fpi	Главный скрипт, используемый для запуска анимации автоматической двери, срабатывающей при приближении
Decal.fpi	Используется для контроля свечения текстуры невидимого маркера компонента
Decalfixed.fpi	Идентичен decal.fpi, за исключением того, что текстуры не поворачиваются лицом к игроку
Decalflat.fpi	Идентичен decal.fpi, за исключением того, текстуры будут лежать в горизонтальной плоскости.
Default.fpi	Пустой скрипт, используется, когда с компонентом не будет производиться никаких действий
Disappear1.fpi	Конечный (завершающий) скрипт, используемый для внезапного разрушения компонента
Disappear2.fpi	Конечный (завершающий) скрипт, используемый для уничтожения компонента, заставляет его медленно исчезнуть из игры
Door1.fpi	Главный скрипт, используемый для открывания и закрывания двери только приближением игрока
Doorkey.fpi	Главный скрипт, используемый для открывания и закрывания двери, когда игрок находит нужный ключ
Doorremote.fpi	Главный скрипт, используемый для открывания двери, когда она активируется дистанционным выключателем
Dooruse.fpi	Главный скрипт, используемый для открывания двери, когда игрок выполняет с ней действие USE (ИСПОЛЬЗОВАТЬ)
Emission.fpi	Главный скрипт, используемый для создания кольцевых текстур на расположении невидимого компонента
Healthuse.fpi	Главный скрипт, используемый для снабжения игрока здоровьем при применении компонента
Lift1.fpi	Главный скрипт, используемый для автоматического подъема и спуска лифта, если в нем стоит игрок
Light1.fpi	Главный скрипт, используемый для контроля динамического света, по умолчанию горит, активирующие выключатели отключены
Pickup1.fpi	Главный скрипт, используемый предметами, которые должны быть подобраны во время игры
Pickuphealth.fpi	Идентичен pickup1.fpi за исключением того, что добавляет получение игроком очков (баллов) здоровья
Plrhealzone.fpi	Главный скрипт, дающий игроку здоровье, если он стоит в имеющей к этому отношение зоне
Plrhurtzone.fpi	Главный скрипт, забирающий у игрока здоровье, если он стоит в имеющей к этому отношение зоне
Plrinzone.fpi	Главный скрипт, который активирует названный компонент, если игрок входит в зону
Repeatsound.fpi	Запускающий скрипт, использующийся для запуска повторяющегося звука, исходящего от компонента
Switch2.fpi	Главный скрипт, активирующий назначенный компонент, если игрок USES (ИСПОЛЬЗУЕТ) его в непосредственной близости
Switch3.fpi	Идентичен switch2.fpi, за исключением того, что скрипт используется, чтобы контролировать анимированный выключатель
Switch.fpi	Идентичен switch2.fpi, за исключением того, что выключатель может быть использован далеко от предмета
Transportifused.fpi	Главный скрипт, используемый для телепортации игрока к компоненту, названному в поле IFUSED (ЕСЛИ ИСПОЛЬЗОВАН)
Transporttoexit.fpi	Главный скрипт, используемый для телепортации игрока только к компоненту «Телепорт ВЫХОД»
Weapon.fpi	Главный скрипт, используемый для обращения с компонентом, который должен быть подобран и использован как оружие
Weaponglow.fpi	Идентичен оружие.fpi за исключением того, что к компоненту добавлена светящаяся надпись
Zoneactivate.fpi	Главный скрипт, используемый для активации ВСЕХ компонентов зоны, когда игрок стоит в зоне



3.3.5. Как работают двери и выключатели

Все двери используют скрипт FPI для контроля работы. Некоторые FPI-скрипты – простые, другие требуют объяснения. Вот краткая сводка терминов, с которыми вы столкнетесь:

FAKE (ПОДДЕЛКА)	Дверь больше не включена в скрипт и ее нельзя открыть
KEY (КЛЮЧ)	Дверь требует ключ, который держит игрок, и этому игроку нужно совершить действие USE (ИСПОЛЬЗОВАТЬ) с дверью, чтобы открыть ее. Тип ключа зависит от имени, написанном в свойствах компонента для двери под полем USE KEY (ИСПОЛЬЗОВАТЬ КЛЮЧ). По умолчанию имя ключа просто Key (Ключ), и все ключи, добавленные в игру, имеют название Ключ. Можно увеличить количество ключей и двери, к которым они подходят, давая им разные имена в диалоговом окне свойств компонента. Например, БункерКлюч, ДверьКлюч, СейфКлюч и т. п.
AUTO (АВТО)	Дверь откроется автоматически, когда игрок или другой компонент приблизятся к ней. Для данного типа двери вы можете использовать два скрипта FPI: The DOOR1.FPI, который означает, что ТОЛЬКО игрок может открыть дверь, и AUTODOOR.FPI, по которому все другие герои и игрок могут открыть ее автоматически
REMOTE (ПУЛЬТ)	Дверь закрыта и заперта, пока ее не откроют на расстоянии, что делается с помощью ВЫКЛЮЧАТЕЛЯ. Как только дверь открыта, она ведет себя как AUTO DOOR (Автоматическая дверь). У всех дверей, открываемых дистанционно, общее название – ПультДверь, и все выключатели по умолчанию активирует любой компонент с именем ПультДверь за исключением выключателей света, которые активируют компоненты с именем Light (Свет). В случае дистанционных выключателей дверей активировать – значит подтолкнуть к действию, в случае с дверью это отпирание

Как уже говорилось, в случае ключа и пульта (key и remote) вам необходим вспомогательный компонент для завершения алгоритма, описанного здесь:

KEY (КЛЮЧ)	Компонент, который вы сможете найти в области предметов компонента. Просто перетащите и бросьте ключ в свой уровень. Игрок может затем его найти и взять (всего лишь приблизившись к нему), затем, когда игрок будет USE (ИСПОЛЬЗОВАТЬ) ключ в двери, дверь будет отперта и открыта. ИСПОЛЬЗОВАТЬ (USE) ключ по умолчанию устанавливается клавишей Enter
SWITCH (ВЫКЛ)	Компонент, обычно находящийся в разделе НАСТЕННЫЕ (WALL FURNITURE), его можно добавить к стенам. Когда он будет ИСПОЛЬЗОВАН (USED) игроком, то активирует любые компоненты вашего уровня с именем Remote Door (ПультДверь). Это можно изменить в поле IF USED (ЕСЛИ ИСПОЛЬЗОВАН) компонента
LIGHT SWITCH (СВЕТ ВЫКЛ)	Компонент, почти идентичный SWITCH (Выключателю), за исключением того, что он активирует любой компонент вашего уровня с именем Light (Свет). Учтите, что все имена компонентов могут быть изменены



3.4. Маркеры

Этот тип игровых объектов необходим для установки стартовых положений игрока, оснастки освещения уровня и получения на уровне областей, которые могут создавать действия, основанные на событиях.

Типы маркеров

Стартовая позиция и	Обозначает место, где в начале игрового уровня будет создан игрок. Используйте клавишу R для поворота позиции. На каждом уровне игры должен быть один из таких маркеров. Если FPSC не находит маркер, вы будете помещены в произвольную позицию
Чек-поинт игрока	Разместите эти маркеры на всех ваших игровых уровнях. Они показывают, откуда игрок продолжит игру, если умрет. Когда игроки проходят трудный отрезок уровня, вы должны награждать их новыми чек-пойнтами. Игрок просто перешагивает через клетку, где расположен чек-пойнт и именно сюда игрок вернется, если его убьют. Направление стрелки также используется, так что вы можете запланировать, что игрок увидит при «возрождении»
Белый свет	Этот маркер отмечает, где на игровом уровне будет произведен источник света. Со светом связано много переменных (признаков), убедитесь в этом сами, прочитав наши «за и против» для различных установок света. Когда вы первый раз выбираете свет в библиотеке, вокруг него будет круг. Он означает диапазон яркости света. Вы можете изменить диапазон, нажимая клавиши [и]. Диапазон влияния света будет расширяться или сжиматься в зависимости от того, какую клавишу вы нажимаете. Также в библиотеке предлагается некоторый основной выбор цветов, вы легко сможете менять цвет света, редактируя свойства света.
Зона исцеления	Область уровня, предназначенная для определенной цели. Самый основной подтип - запуск зоны. Это устанавливается при использовании AI-скрипта plrinzone.fpi. Скрипт AI проверяет, вошел ли игрок в определенную зону. А если вошел, то может отреагировать другой компонент – включится свет или откроется тайная дверь. FPSC поставляется с заранее определенными маркерами зон: Исцеление, Вред и Победа. Если игрок входит в зону «Исцеление», здоровье игрока восстанавливается. Вход в зону «Победа» запустит завершение текущего уровня
Зона звука	Этот маркер зоны может быть использован, чтобы запустить звуковые файлы. Когда игрок входит в новую комнату, вы можете проиграть зловещую музыку. А когда игрок встречает дружелюбного героя, то может ему сообщить что-то, дающее подсказку, где лучше искать оружие и боеприпасы

3.4.1. Маркер стартовой позиции игрока (старт игрока)

Общее

Имя	Старт игрока	Игровое имя компонента
Имеет оружие		Устанавливает название оружия в руках игрока, если оно имеется
Боеприпасы – количество	1	Определяет количество обойм боеприпасов, с которым игрок стартует

Статистика

Жизни	3	Устанавливает число жизней игрока в начале игры. Значения варьируются от 1 до стольких жизней, сколько вы хотите. Большинство игр предлагает 3 жизни, но с опцией пополнения здоровья бывают другие варианты
Здоровье	100	Устанавливает исходный уровень здоровья игрока, который может быть любым, но больше нуля. Если значение равно нулю, игрок неуязвим.
Скорость	100	Устанавливает общую скорость компонента, используемую им для контроля движения, анимации или любого процесса, происходящего во времени.



Вред падения	100	Устанавливает расстояние, падение с которого вредит игроку. Значение «0» означает, что вредит любое вертикальное приземление, тогда как значение 200 означает, что игрок может пролететь два уровня и остаться невредимым

Звук

Установка звука	Определяет WAV-файл, который будет сопровождать данный компонент.

3.4.2. Маркер чек-пойнта игрока

Общее

Имя	Чек-пойнт игрока	Игровое имя компонента

Звук

Установка звука	Определяет WAV-файл, который будет сопровождать данный компонент. В этом случае звук указывает на то, что игрок достиг чек-пойнта на уровне

3.4.3. Маркеры света

Можно добавлять два типа источников света – статические и динамические. Статический свет – источник света, который просчитывает, как ваш уровень должен быть освещен, а затем, для окончательного варианта игры, как бы «впечатывается» в ваши текстуры (процесс, известный как лайт-маппинг (светопроецирование)). Это означает, что какое бы освещение вы ни создали, со статическим светом оно будет постоянным и его нельзя изменить во время игры. Динамический свет изменяется в процессе игры – можно добавить вкл/выкл, например, в комнате с выключателем света. Когда происходит лайт-маппинг (светопроецирование), динамический свет не дает тени от объектов.

Весь добавляемый свет по умолчанию статический, потому что он меньше влияет на исполнение игры и делает ее более быстрой. Динамический свет требует дополнительной обработки, кроме того, слишком много источников динамического света в одном месте замедляют игру.

3.4.4. Маркеры зоны

Маркеры зоны невидимы для игрока во время игры, но они снабжают вас инструментом для установки игровых событий – от сигнала тревоги, включающегося, когда игрок входит в комнату, до области восстановления здоровья.

Зоны легко размещать, а если вы будете держать клавишу **Shift**, вы сможете растянуть их на большее пространство и даже через слои.



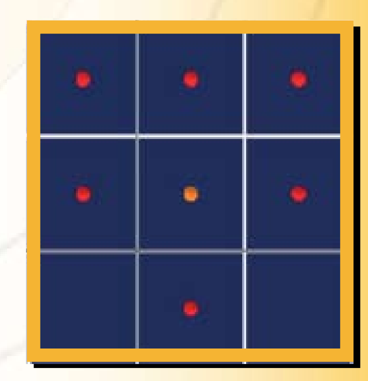
4. Дополнительная информация о редактировании карт

4.1. Состояния курсора редактирования

3D-редактор может визуально меняться, что поможет вам определить, в каком режиме вы в данный момент находитесь.

Левая кнопка мыши	Правая кнопка мыши	Изображения 3D-курсора	Быстрые клавиши
Рисовать весь сегмент	Удалить сегмент		A
Рисовать у сегмента только пол	Удалить пол		F
Рисовать у сегмента только стены	Удалить стену		W Для поворота стрелки - клавиша R
Снять весь сегмент с карты			K
Рисовать наложенный сегмент на целом сегменте	Удалить наложение		Клавиша R для поворота наложения
Рисовать наложенный сегмент в направлении, указанном стрелками	Удалить сегмент		Клавиша R для поворота наложения

4.2. Редактор индикаторов



При усложнении игровых уровней становится сложно запоминать, где что размещается. В редакторе есть несколько визуальных подсказок, которые помогут определить, где находятся компоненты. Если сегмент содержит один или больше компонентов, в режиме чертежа в его центре появится красный диск. Например:

Красные диски показывают наличие компонентов в зоне сегмента.

Оранжевые диски указывают на маркер чек-пойнта игрока

4.3. 3D-режимы отсечения

Чтобы увидеть внутренние коридоры сегмента, нажмите **Tab**. Это спрячет все уровни сверху и снизу от уровня, который вы сейчас редактируете, а также удалит верхнюю половину редактируемого уровня, открывая внутреннее пространство коридора. Теперь будет гораздо легче размещать компоненты и маркеры.

У клавиши **Tab** есть три состояния:
Состояние 1: Вид текущего уровня и по пять уровней ниже и выше него.
Состояние 2: Вид только текущего уровня.
Состояние 3: Вид и отсечение текущего слоя.



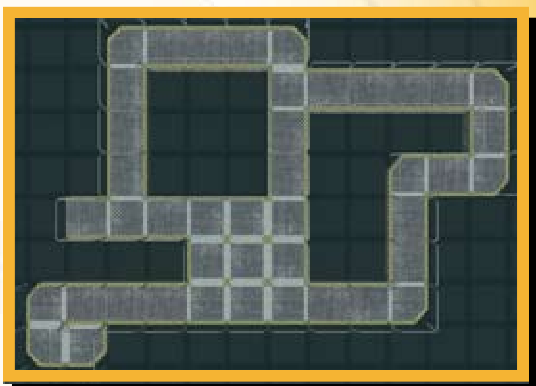
4.4. Специальные средства

4.4.1. Мостики

Вы найдете мостики в разделе «Платформы» библиотеки сегментов. Они нужны для создания переходов и галерей, подобных этому:



Мостики накладываются на твердые сегменты, такие как комнаты. Они бывают разных форм, что позволяет создавать сложные переходы. Сочетая их и используя клавишу R для их поворота, можно создавать сложные структуры:



4.4.2. Лестницы (приставные)

Такие лестницы сгруппированы в разделе «Платформы» библиотеки сегментов. Наложив эти лестницы, вы сможете создать для игроков вертикальные пути. Движок игры автоматически распознает лестницы и позволяет игроку подниматься и спускаться по ним.

4.4.3. Лифты

У лифтов есть три секции: основание лифта, пролет и верхушка. В любом случае, по крайней мере, два из этих сегментов – основание и верхушка – вам необходимы. Высота лифта зависит от того, сколько пролетов лифта вы поставите между основанием и верхушкой. Когда вы создаете шахту лифта, нужно использовать для входа и выхода двери.

4.4.4. Телепорты

Еще один замечательный способ усложнить вашу игру и добавить ей загадочности – использование телепортов. Телепорты представлены в двух видах:

Сегмент «телепортВХОД»	Сегмент «телепортВЫХОД»

Просто поместите сегмент «телепортВход» в то место, откуда вы хотите, чтобы игрок телепортировался. Движок игры переместит игрока туда, где располагается сегмент «телепортВЫХОД».

4.5. Вей-пойнты

Враги могут двигаться многими путями. FPS Creator позволяет делать самые разные изменения, и вы можете сами решить, как должны у вас вести себя враги. Один из способов – они могут двигаться по вей-пойнтам.

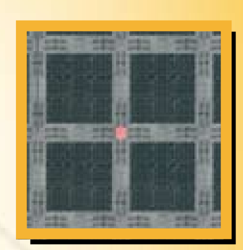
Вей-пойнты – это маршруты, по которым следует враг. Они очень простые, и враг с правильным AI-алгоритмом автоматически находит их и следует по ним.

Давайте посмотрим иконки и клавиши, используемые для редактирования вей-пойнта.

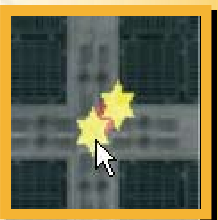


4.5.1. Создание нового вей-пойнта

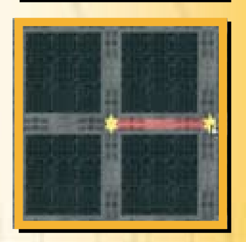
Когда вы нажимаете эту иконку , в центре экрана создается узел вей-пойнта, он расположен на уровне текущего слоя. Узел имеет форму звездочки и выглядит вот так:



Для добавления нового узла укажите мышкой на узел, к которому вы хотите его добавить. Нажмите левую кнопку мыши, удерживая при этом Shift. Новый узел будет создан справа и сверху от текущего узла, как показано здесь:



Любой узел вей-пойнта можно перетащить на новое место. Щелкните левой кнопкой мыши узел и, удерживая левую кнопку, передвиньте его мышью в новое место:



Добавляя больше узлов и тщательным образом их располагая, вы легко создадите сложные маршруты для врагов. Вы можете создать больше одного пути для врагов. Нажмите иконку **Создать новый вей-пойнт** и начните следующий путь. Новый вей-пойнт будет другого цвета, чтобы вам было легче их различать.

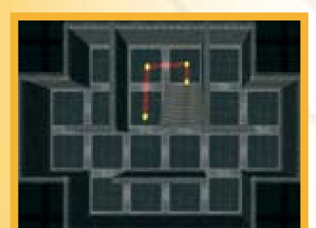
4.5.2. Связывание вей-пойнтов

Вей-понты могут быть также связаны друг с другом. Связывая вей-пойнты, вы создадите разветвленные маршруты для врагов. На следующем скриншоте можно видеть пространство казармы с шестью различными дорожками для охраны:

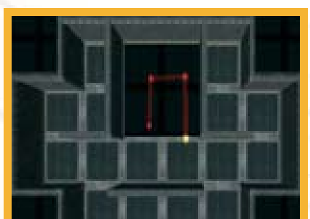
Процесс связывания прост. Создайте два или больше вей-пойнтов, а затем перетащите узел с одного вей-пойнта на узел другого вей-пойнта.

4.5.3. Вей-пойнты через слои

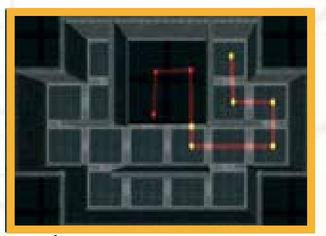
Можно проводить вей-пойнты вверх и вниз через слои ваших уровней. Представленная здесь последовательность показывает, как это делать:



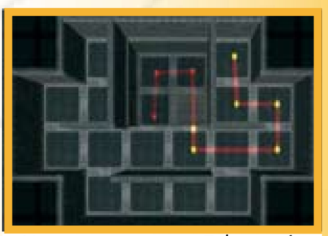
Вид 5-го слоя с концом вей-пойнта у подножья лестницы



Щелкните левой кнопкой мыши узел на конце и нажмите клавишу +, чтобы перейти на слой 6. Вей-пойнты более низкого слоя теперь окрасятся красным



Добавьте еще узлов к пути на 6-м слое



Нажмите клавишу Tab, чтобы показать нижний слой



4.5.4. Список команд вей-пойнта

Создать новый вей-пойнт	Нажмите иконку
Режим редактирования вей-пойнта	Нажмите клавишу **W** или иконку
Добавить новый узел к вей-пойнту	**Shift** + левая кнопка мыши, указывающей на узел
Удалить узел из вей-пойнта	**Shift** + правая кнопка мыши, указывающей на узел
Передвинуть вей-пойнт	Щелкните левой кнопкой мыши и потащите узел
Связывание вей-пойнтов	Подтащите узел, удерживая левую кнопку мыши, к узлу другого вей-пойнта
Удалить связь вей-пойнтов	Щелкните правой кнопкой мыши по связанному узлу
Показать/спрятать вей-пойнты	Нажмите клавишу пробел, чтобы показать или спрятать вей-пойнты. Пользуйтесь этим, когда работаете с сегментами и компонентами и хотите спрятать вей-пойнты, потому что они могут исказить картину

5. Проверка и предварительный просмотр уровней

5.1. Проверить уровень

Когда вы нажмете эту иконку, FPSC создаст ваш уровень из сегментов и компонентов, нарисованных в нем. Количество времени на конструирование уровня будет зависеть от его сложности.

5.2. Программа протоколирования уровня

Когда вы тестируете уровень, можно вызвать программу протоколирования уровня, который поможет оптимизировать дизайн вашего уровня. Нажмите **Tab** в режиме «Проверка игры», и профилировщик наложится на ваш дисплей:

Элементы управления клавиатуры для профилировщика	
{	Показать порталы
}	Спрятать порталы
I	Сверхздоровье
-	Нет компонентов
=	Нет света
X	Синхронизировать как можно быстрее
U	Синхронизировать за 30 (кадров в секунду)
T	Восстановить все значения
M	Взаимодействия выкл
N	Взаимодействия вкл



5.3. Быстрый предпросмотр уровня

Если вы просто хотите проверить, как работает геометрия уровня, можете нажать иконку **Быстрый просмотр уровня**. Этот процесс не добавляет компоненты и пропускает некоторые вещи, такие как обработка (вычисления) лайт-маппинга (светопроецирования), а потому позволяет гораздо быстрее просмотреть уровень.

В режиме просмотра ограничено обнаружение взаимодействий, так что, например, вы не сможете взбираться по приставным лестницам. Это может затруднить передвижение по уровню. Чтобы все-таки осуществить его, стартовая позиция предпросмотра располагается в центральной точке редактора. Другими словами, если вы видите центр комнаты в слое 8 вашей игры, а затем нажмете иконку быстрого предпросмотра уровня, камера начнет с этой точки.



6. Сборка автономной игры

FPS Creator позволяет осуществлять сборку игры, при этом берутся ваши карты и создается файл автономной игры. Система сборки игры не объединяет игру с уровнем, который вы все еще редактируете. Она создает игру из одного или более уровней, хранящихся на вашем жестком диске.

Сборка игры находится в меню **Файл**. Если вы выберете Сборку игры, перед вами появится окно с четырьмя вкладками – **Установки игрового проекта, Установки уровня, Текстуры, Установки сборки, Место действия:**

6.1. Установки игрового проекта

Здесь вы определите (установите значение) трех наиболее важных вещей в своей игре.

Имя файла игрового проекта

Управление клавишами

Установочные места (слоты) оружия. Игрок может иметь во время игры девять различных видов оружия. Установочные места – это список, где пользователь выбирает доступ к конкретному виду оружия. Щелкните правое окно, появится раскрывающееся меню с доступным оружием. Выберите оружие, и оно будет закреплено за этим установочным местом (слотом).

6.2. Установки уровня

В вашей игре есть основное меню и множество уровней. Вы контролируете и редактируете эти аспекты своей игры из данной вкладки окна **Собрать игру**:

Игровые экраны

В первом разделе перечислено все, что относится к экранам игрового меню. Вы можете оставить все как есть или редактировать их, чтобы придать свой собственный стиль.

Главный экран

Главный экран приписан к файлу скрипта titlepage.fpi. Этот fpi-файл можно редактировать, нажав кнопку **Изменить** рядом с именем файла. Появится новое окно редактирования.

Мастер легко использовать. Если там есть что-то, что вы хотите изменить, просто щелкните правое окно и измените текущие установки.

Важно: *Вы должны убедиться, что все дополнительные средства, которые вы используете в своих играх, хранятся в папках FPS Creator.*

Поддерживаемые форматы графических файлов – Jpeg (jpg), Targa (tga) и dds. Кнопка **Предпросмотр** позволяет увидеть все сделанные изменения.

Общее

Некоторые опции меню для фонов, музыки и указателя.

Музыка	Музыка, которая будет играть на игровом уровне
Указатель	Изображение указателя, который будет использован в меню паузы

Установка уровня

Небо	3D-скай-бокс (.x файл), используемый в игре.
Активный туман	Если установлен ноль, то эффект тумана совсем не появится. Установка единицы означает, что в вашей игре туман включен. Цвет тумана устанавливается тремя следующими величинами
Туман красный	Красная составляющая эффекта тумана. Высокое значение придаст туману сильный красный оттенок. Минимальное значение – 0 (совсем без красного), 255 - только красный
Туман зеленый	Зеленый компонент установки эффекта тумана



Туман голубой	Синий компонент установки эффекта тумана. Если вам нужен белый туман, установите красный, синий и зеленый на 255
Уровень естественного света	Фоновый (естественный) уровень освещения, используемый в игре. Небольшое значение создаст темные уровни, которые освещаются только светом, добавленным вами. Более высокое значение высветлит уровни
Естественный свет красный	Красный компонент естественного освещения. Если у вашего света будет только красный компонент, это создаст везде в вашем уровне красноватый эффект – идеально для игр, где действие происходит на Марсе!
Естественный свет зеленый	Зеленый компонент естественного освещения
Естественный свет синий	Синий компонент естественного освещения

Экранные наложения

Изображение исчезновения	Изображение используется в конце уровня для удаления из игры изображения, какое бы оно ни было. По умолчанию это просто черный экран. Вы можете изменить цвет, например на белый, или даже внести какие-то изображения с поздравлением
Изображение повреждения глаз	Это изображение быстро появляется, когда игрок поражен вражескими снарядами
Исходное увеличенное изображение	Если вы создаете оружие, у которого есть объектив (оптический прицел), управляемый правой кнопкой мыши, тогда будет использовано это изображение, если никакое другое не доступно

Панели состояния

Изображение жизней, расположение по осям X и Y	Изображение, на котором указано, сколько жизней у игрока.
Число жизней, расположение по осям X и Y	Тип шрифта, которым написано число, и его расположение по осям X и Y там, где оно показывается
Изображение здоровья, расположение по осям X и Y	Изображение, показывающее здоровье игрока.
Количество здоровья, расположение по осям X и Y	Стиль текста, используемый для показа величины здоровья игрока
Изображение боеприпасов, расположение по осям X и Y	Изображение оружия, стреляющего этими боеприпасами. Если у оружия нет изображения, тогда показывается стандартное изображение оружия
Количество боеприпасов, расположение по осям X и Y	Тип шрифта, используемый для показа – сколько очередей в текущей обойме, общее число очередей

Детали меню

Заголовок изображения, расположение по осям X и Y	Заголовок, используемый на экране во время паузы (после того, как игрок нажал Esc)
Кнопка Выйти из игры, расположение по осям X и Y	Фраза «Выйти из игры», используемая на экране паузы
Кнопка Продолжить игру, расположение по осям X и Y	Фраза «Продолжить игру», используемая на экране паузы

Игра окончена

Фон	Изображение, появляющееся, когда игрок истратил все жизни
Музыка	Wav-файл – «Игра окончена». Исполняется, когда появляется этот экран
Заголовок изображения, расположение по осям X и Y	Картинка с текстом, которая появляется на экране, когда игра окончена
Тайм-аут (перерыв)	Время, оставшееся до того, как игра вернется назад на главную страницу



ИГРА ЗАВЕРШЕНА

Фон	Экран, появляющийся, когда игрок пройдет всю игру
Музыка	Триумфальная музыка. Исполняется, когда игра полностью завершена
Изображение заголовка, расположение по осям X и Y	Изображение, которое можно поместить на экран, например: «Игра завершена, ты – молодец!»
Тайм-аут (перерыв)	Время отсрочки, прежде чем игра вернется снова на главную страницу

Список уровней

В нижней половине вкладки предлагаются инструменты для «наведения порядка» в уровнях вашей игры. В игре может быть до 50 различных уровней.

6.3. Текстуры

Вкладка **Текстуры** контролирует свет и визуальные детали вашей игры.

Установки карт освещения

Выберите одну из трех следующих установок:

Без карт освещения

Лучше всего этим пользоваться, когда вы хотите быстро собрать свою игру, чтобы протестировать ее. Таким образом вы обрубаете любые расчеты карт освещения во время процесса сборки, и игра происходит намного быстрее.

Слабые карты освещения

Создавать слабые карты освещения FPS Creator может довольно быстро. Они очень реалистичны и подойдут для многих мест вашего игрового проекта. Их недостаток в том, что они не создают теней от компонентов, а только геометрию стен.

Карты освещения с полными тенями

Используйте эту опцию для создания полностью реалистичного уровня. Для этого будут производиться громоздкие расчеты, так что не ожидайте быстрого результата. Обсчитывать лучше всего во время, когда образ вашей игры полностью завершен и вы можете переключить FPSC на расчеты. Для больших и сложных игр этот процесс может занять часы (зависит от спецификации PC), используйте его расчетливо или оставьте проецирование на ночь.

Качество текстур

Все текстуры в FPS Creator были созданы размером 512 x 512 пикселей. Это самое высокое качество, с которым они могут быть показаны. FPS Creator позволяет вам выбрать одно из следующих разрешений:

- Низкое (128x128)
- Среднее (256x256)
- Высокое (512x512)

Используя параметры – низкое, среднее и высокое, – вы можете устанавливать качество текстур, применяемое в окончательной игре. Это объясняется тем, что для очень сложных уровней, использующих множество текстур, может не хватить мощности и памяти некоторых видеокарт.

6.4. Установки сборки

Теперь, сделав установки в предыдущих вкладках, вы готовы начать процесс сборки. У вкладки **Установки сборки** есть три ключевых подраздела: **Исполняемая, Визуальные** (изображения) и **Ход сборки:**



Исполняемая

Папка исполняемой игры показывает, где будет создана ваша новая автономная игра. По умолчанию она записывается в FPSCREATOR\My Games\.

Имя файла можно редактировать в текстовом поле **Папки исполняемой игры.**

Визуальные (изображения)

Некоторые окончательные визуальные опции (параметры) также могут быть выбраны прежде, чем вы начнете процесс сборки. Первая из них касается пиксельных шейдеров. Если ваша игра не использует эффекты пиксельного шейдера, мы вам советуем выбрать опцию **Без эффектов шейдера.** Если в игре вы используете элементы, которым требуется пиксельные шейдеры, поставьте галочку на опции **Все эффекты шейдера.**

Динамический свет

Устанавливая этот флажок, вы добавите своей тестовой или окончательной игре способность управлять и регулировать источники динамического света. Это свет, который вы создали на каждом уровне в режиме «Динамический свет» в противоположность статическому свету.

Автоматический пол

Выставьте флажок, если вы хотите организовать свой уровень снаружи (вне здания), и вам потребуются преимущества наличия горизонта. Действительная редактируемая область уровня – 40 x 40 плиток, это означает, что пейзаж оборвется, когда ваш игрок доберется до края карты. Добавляя автоматический пол, вы сможете получить видимость пола, уходящего в бесконечность, для лучшего зрительного ряда, несмотря на то, что проходить через фальшивый дополнительный пол нельзя. Пол будет создан на нулевом слое, в самой нижней точке редактируемого пространства. Пол по умолчанию серый, с рисунком плитки для указания на родственную функцию. Чтобы использовать поверхность какого-то особенного типа, как, например, лунную поверхность, траву или камни, просто поместите отдельный сегмент на нулевой слой, в верхний левый угол (прокрутите мышкой вверх и влево, затем используйте клавишу –, чтобы попасть в самую нижнюю точку в глубине редактируемого пространства). Хотя, если смотреть с верхней точки, автоматический пол визуально неубедителен, так как горизонт обрезается на ограниченном уровне. Поэтому рекомендуется проектировать ваши уровни стратегически так, чтобы контролировать вид на внешний мир, добиваясь максимального визуального эффекта. Этот флажок – единственное, что поможет вам добиться данного эффекта.

Ход сборки

Вот вы и готовы собрать свою игру – просто нажмите **Собрать исполняемую игру**, и процесс начнется. Вы увидите, что панель выполнения будет заполняться слева направо. Когда игра будет собрана, вы вернетесь в редактор.



7. Рекомендации

Несколько важных замечаний, о которых необходимо помнить, чтобы создавать хорошие игровые уровни:

- Не создавайте огромные открытые пространства или комнаты, так как они потребуют визуализации слишком большого числа полигонов, что приведет к замедлению вашей игры.
- Создайте линейное движение через уровень и дайте игроку подсказки, куда он должен дальше идти. Самый простой уровень для проектирования – это последовательность комнат и коридоров, ведущая с начала до конца.
- Разделяйте ваши комнаты коридорами или узкими поворотами, так как это позволит движку игры избежать рисования больших кусков пространства, а за углами он рисовать не будет. Это увеличит быстродействие игры.
- Не размещайте в ограниченном пространстве слишком много динамических компонентов – не создавайте высокую концентрацию героев, предметов или оружия. Динамические компоненты визуализируются по отдельности, и чем больше их будет, тем больше работы появится у движка и тем медленнее пойдет ваша игра.
- Там, где возможно, используйте для заполнения комнат и пространств статические компоненты. Эти компоненты добавляются к геометрии финальной сцены и визуализируются все вместе, значит, игра будет рисовать сцену быстрее, а быстродействие повысится.
- Дайте игроку достаточно оружия и боеприпасов, чтобы отразить нападение всех врагов на данном уровне, и постройте буфер (защитную зону), что позволит не очень умелым игрокам продержаться на уровне какое-то время.
- Помните, что враги, умирая, могут терять свое оружие, а игрок собирать его – хороший способ заставить игрока трудиться ради получения оружия!
- Разбивайте свои уровни по сложности и вводите по одному игровому элементу за один раз, чтобы они могли постигаться с разумной скоростью. Выбрасывание всего сразу может смутить игрока, и ему не захочется продолжать игру.
- Всегда плотно закрывайте комнаты и пространства, чтобы движок игры визуализировал только то, что абсолютно необходимо. К комнатам обязательно добавляется потолок, все открытые пространства должны тщательно продумываться, чтобы получить уверенность, что в любом направлении есть обрыв. Два строения на противоположных концах карты, разделенные травой, очень сложно визуализировать, и это замедлит выполнение.
- Используйте коридоры, так как они предварительно запечатаны и хороши для удержания визуализации полигонов на минимуме. Соединяя коридоры с комнатами, не забудьте использовать сегмент «Тупик», чтобы коридор изящно соединялся с комнатой. Убедитесь, что в комнате напротив коридора есть стена, и прорежьте в этой стене дверь по своему выбору.
- В редких случаях некоторые сегменты плохо сочетаются вместе, например трава и коридор. Некоторые коридоры широкие, и трава может попасть в коридор, что приведет к Z-столкновению (миганию полигонов), когда оба объекта пытаются разделить одно и то же место сцены. Решить это можно, не допуская траву в коридоры и проектируя уровень так, чтобы вы не могли выйти наружу и увидеть коридор рядом с травой.
- Держите сложных героев по три – четыре на комнату, и не позволяйте этим героям уходить слишком далеко от своего места. Сложные герои потребляют мощность процессора и замедляют вашу игру, если их используется слишком много.
- Простые герои могут иметь меньше полигонов и использовать менее изощренные AI-шаблоны, позволяя вам добавлять большее их число в одно место. Помните, у вас может быть много врагов, поэтому разделяйте и рассредоточивайте их, чтобы игрок встречался с ними по очереди, а не одновременно.



8. Панели инструментов

Стандартная панель инструментов

	Создать	Очищает окно редактора
	Открыть	Открывает браузер файлов, чтобы вы могли выбрать ранее сохраненный проект
	Сохранить	Когда выбран этот инструмент, текущий проект сохраняется; если у проекта еще нет имени, откроется диалоговое окно Сохранить как…
	Вырезать	Вырезает выделенную область в окне редактора
	Копировать	Копирует выделенную область в окне редактора
	Стереть	Очищает выделенную область в окне редактора
	Отменить	Отменяет последнее действие правки сегмента
	Вернуть	Повторяет последнее сделанное изменение

Вид

	Приблизить	Используйте для более близкого взгляда на карту
	Отдалить	Используйте, чтобы иметь более широкий, но менее детальный вид карты
	Увеличить кольцо	Увеличивает размер рендерного кольца в окне редактора
	Уменьшить кольцо	Уменьшает область рендерного кольца в окне редактора (подходит для компьютеров с низкими характеристиками, которые не справляются с множеством полигонов). Будет очень полезно для редактирования более сложных карт и просмотра многих слоев
	Переключить слои	Переключает между просмотром одного и нескольких слоев. Имеется три режима: текущий слой с пятью слоями выше и пятью слоями ниже, только текущий слой и половина текущего слоя
	Слой вверх	Передвигает на слой вверх в редакторе карты
	Слой вниз	Передвигает на слой вниз в редакторе карты
	Весь уровень	Отдаляет, чтобы показать всю область карты. Щелкните карту, чтобы увидеть эту область
	Крупный план	Приближает центр окна редактора, показывая визуализированный вид содержимого середины экрана. Щелкните правой кнопкой мышки и тащите для обзора, щелчок левой кнопкой мышки – выход из этого режима



Сегменты

	Режим компонента	Переключает редактор в режим редактирования компонента
	Режим сегмента	Переключает редактор режим редактирования сегмента
	Режим рисования интерьера	Выбирает внутренний сегмент
	Режим рисования снаружи	Выбирает внешний сегмент
	Стена	После щелчка по этой иконке будут рисоваться только стены и потолок
	Пол	Устанавливает режим рисования только пола сегмента. Идеально подходит для создания потолков над комнатой без задействования других стен
	Выбрать сегмент	Позволяет выбрать тип сегмента из главного окна редактора. Затем он может быть нарисован в любом месте
	Выделить область	Позволяет подсветить область прямо из главного окна редактора, затем она может быть стерта, скопирована, передвинута и т. п.

Рисование

	Рисовать сегмент как линию	Свободное изобразительное средство; может быть использовано для рисования комнат и коридоров любой формы и размеров
	Рисовать сегмент как прямо-угольник	Рисовать квадратные или прямоугольные комнаты
	Рисовать как эллипс	Рисовать круглые комнаты
	Распылить сегмент	Распылить выбранный сегмент по области карты
	Увеличить размер кисти	Сегменты рисуются на широком пространстве
	Уменьшить размер кисти	Сегменты рисуются в узких местах

Вей-пойнты

	Новый вей-пойнт	Добавить вей-пойнт к карте, а также войти в режим редактирования вей-пойнта
	Режим редактирования вей-пойнта	Вход в режим редактирования вей-пойнта. Это может понадобиться, когда вы размещаете сегменты или компоненты внизу и хотите заново отредактировать существующие вей-пойнты

Проверка игры/уровня

	Проверить уровень	Проверить геометрию текущего уровня, используя установки, выбранные в диалоговом окне Настройки
	Быстрый просмотр уровня	Проверить геометрию текущего уровня только с основными взаимодействиями. Не будут установлены лайт-маппинг (светопроецирование) или AI компонента. Это быстрый способ проверить дизайн вашего уровня



9. Практическое руководство

9.1. Изменение разрешения для игры

Игры, созданные FPS Creator, работают в разрешении 1024 x 768 и с глубиной цвета 32 бита. Эти цифры можно изменить, внеся правку в setup.ini-файл игры.

9.2. Создание новой логики FPI

Вы можете создать собственный скрипт AI, используя FPI-язык скриптов. Файлы FPI контролируют все в FPS Creator – от вызова главной страницы и до того момента, когда ваши герои преследуют игрока. В интерфейсе есть места, которые допускают использование файла FPI, такого как AI-поле свойств компонента и описание экранов в опциях **Собрать игру**. У FPS Creator нет собственного инструмента для создания таких FPI-файлов, но поскольку это простые текстовые файлы, вы можете использовать привычный для вас текстовый редактор или блокнот, который есть во всех версиях Windows, чтобы создавать или редактировать FPI-файлы.

Создание простого FPI-файла

1. Откройте Windows Explorer и перейдите в FPS Creator\Files\scriptbank (FPS Creator / Файлы / Банк скриптов).
2. Создайте новую папку и назовите ее MyScripts (Мои скрипты).
3. Щелкните правой кнопкой мыши внутри этой папки и выберите New ->Text Document (Новый -> Текстовый документ).
4. Переименуйте новый файл в mylogic.fpi.
5. Дважды щелкните по этому файлу и выберите для него **Открыть блокнотом.**
6. Напечатайте следующее:
   : STATE=0:SOUND=audiobank\music\scifi\title.wav,STATE=1.
7. Обратите внимание на двоеточие (:) в начале строки и после первого выражения.
8. STATE=0 – условие, которое означает, что изменяемое STATE (СОСТОЯНИЕ) равно нулю.
9. ЗВУК=«файл» – первое действие, которое указывает игре проиграть этот звук.
10. STATE=1 – второе действие, которое устанавливает STATE (СОСТОЯНИЕ) переменной на 1.
11. Второе двоеточие (:) отделяет условия от действий.
12. Запятая (,) отделяет индивидуальные условия от индивидуальных действий.
13. В каждом FPI-файле может быть только одна переменная, которая называется STATE (СОСТОЯНИЕ).

Использование FPI-файла

1. Запустите FPS Creator.
2. Нарисуйте кусок пола на карте, затем добавьте к нему любой динамический компонент.
3. Нажмите правой кнопкой мыши компонент и выберите кнопку браузера файла справа в поле AIMAIN (AI ГЛАВНОЕ) (это поле, которое контролирует основную логику данного компонента).
4. Найдите и выберите файл mylogic.fpi, который вы создали ранее.
5. Щелкните левой кнопкой мыши, чтобы выйти из редактирований свойств компонента, затем щелкните **Проверить игру.**
6. Когда игра запустится, WAV-файл будет проигран так, как записано.

Как FPI работает

Файлы FPI просматриваются в начале игры и преобразуются в быструю форму байтового кода. Фактически, что бы вы ни хотели: задать мысли вашего компонента или то, каким он должен быть,



все может быть выполнено внутри этих скриптов. Скрипты контролируют все, включая появление и исчезновение предметов, открытие дверей, отпирание дверей, сбор предметов, сбор оружия, разрушение предметов, движение героев и все остальное, что двигается в соответствии с логикой игры.

Язык FPI

Вот типичная строка события. Событий/условий у вас может быть много:

:condition[,condition][,condition]:action[,action][,action].

Это комментарий:

; myscript comment.

Это условие:

Conditionword=conditionvalue1 [conditionvalue2].

Это действие:

Actionword=actionvalue.

Список условий

Перед вами условные слова, которые производят действие, если условие истинно:

NEVER	никогда не истинно (всегда ложно)
ALWAYS	всегда истинно
STATE=X	истинно, если величина, содержащаяся в скрипте FPI, равна X
RANDOM=X	истинно, если случайная величина между 0 и X равна 1
HEALTH=X	истинно, если здоровье равняется X
HEALTHLESS=X	истинно, если здоровье меньше, чем X
QUANTITY=X	истинно, если количество равно X
SPEED=X	истинно, если скорость равна X
ASSOCIATED=X	истинно, если компонент связан с игроком (лифт)
PLRDISTWITHIN=X	истинно, если игрок ближе, чем на X единиц
PLRDISTFURTHER=X	истинно, если игрок дальше, чем на X единиц
PLRALIVE=X	истинно, если игрок жив и X - один
PLRHIGHER=X	истинно, если игрок на X единиц выше, чем компонент
PLRELEVWITHIN=X	истинно, если игрок может быть виден в X^{0} по вертикали
PLRELEVFURTHER=X	истинно, если игрок не может быть виден в X^{0} по вертикали
ANYWITHIN=X	истинно, если любой другой компонент двигается в X-плоскостях
ANYFURTHER=X	истинно, если любой другой компонент двигается не в X-плоскостях
PLRCANBESEEN	истинно, если игрок может быть виден
PLRCANNOTBESEEN	истинно, если игрок не может быть виден
PLRHASKEY=X	истинно, если игрок нажал клавишу, обозначаемую через значение X
PLRUSINGACTION=X	истинно, если игрок выполняет действие USE (ИСПОЛЬЗОВАТЬ)
SHOTDAMAGE=X	истинно, если причиненный ущерб превысил значение X
IFWEAPON=X	истинно, если оружие, используемое компонентом, готово (заряжено) и X - один
ACTIVATED=X	истинно, если активационное значение компонента равно X
PLRWITHINZONE	истинно, если игрок в пусковой зоне
ENTITYWITHINZONE	истинно, если компонент в тригерной (пусковой) зоне
PLRINGUNSIGHT=X	истинно, если игрок в пределах выстрела компонента
NEARACTIVATABLE=X	истинно, если компонент скоро будет активирован
NEWWEAPONCANBESEEN=X	истинно, если компонент видит оружие лучше
NOISEHEARD=X	истинно, если компонент слышит передаваемый в сцене звук
RAYCAST=X Y	истинно, если падение луча (рейкаст) поражает что-то впереди на расстоянии от X до Y единиц
RAYCASTUP=X	истинно, если падение луча (рейкаст) поражает что-то вверху на расстоянии от X до Y единиц



RAYCASTBACK=X	истинно, если падение луча (рейкаст) поражает что-то позади на расстоянии от X до Y единиц
FRAMEATEND=X	истинно, если анимация X заканчивается
FRAMEATSTART=X	истинно, если анимация X только начинается
FRAMEWITHIN=X Y	истинно, если анимация X находится в кадре Y
FRAMEBEYOND=X Y	истинно, если анимация X вне кадра Y
ANIMATIONOVER=X	истинно, если анимация X завершена
ALPHAFADEEQUAL=X	истинно, если величина альфа равна X
REACHTARGET=X	истинно, если компонент поразил цель
LOSETARGET=X	истинно, если компонент застрял после X попыток
HEADANGLEGREATER=X	истинно, если угол наклона головы больше, чем X
HEADANGLELESS=X	истинно, если угол наклона головы меньше, чем X
WAYPOINTSTATE=X	истинно, если значение состояния вей-пойнта равно X. Состояние 0 означает, что компонент еще не начал следовать вей-пойнтам. Состояние 1 означает, что компонент ищет ближайший маркер вей-пойнта, чтобы стартовать оттуда. Состояние 2 означает, что компонент следует линии вей-пойнта к текущему маркеру вей-пойнта. Состояние 3 означает, что компонент достиг маркера вей-пойнта и должен решить, что делать. Состояние 4 означает, что компонент достиг маркера вей-пойнта, а тот разделился больше, чем на 1 направление. Состояние 5 означает, что компонент достиг самого конца текущей структуры вей-пойнтов, и требуется принять решение. Состояние 999 означает, что компонент был помещен в режим ноль-вей-пойнта, где компонент просто игнорирует вей-пойнты
IFMARKER=X	истинно, если на сцене есть маркер, который ранее уронил компонент
IFPLRTRAIL=X	истинно, если существует след, оставленный игроком
HUDSELECTIONMADE=X	истинно, если пользователь щелкнул по HUD-кнопке X
TIMERGREATER=X	истинно, если внутренний FPI-таймер достиг X миллисекунды
ESCAPEKEYPRESSED=X	истинно, если была нажата клавиша **Esc**

Список действий

NONE	никаких действий
DESTROY	уничтожить компонент
SUSPEND	отключить компонент, но держать его видимым
RUNFPIDEFAULT=X	запустить основной скрипт FPI при значении X (0 - init, 1 - main, 2 - end)
RUNFPI=X	запустить другой скрипт FPI по имени X (а именно, appear1.fpi)
STATE=X	устанавливает значение внутренней переменной State (состояние) в X
MOVEUP=X	двигает компонент вверх на X единиц
MOVEFORE=X	двигает компонент вперед на X единиц
MOVEBACK=X	двигает компонент назад на X единиц
FREEZE=X	остановить движение компонента
ROTATEY=X	устанавливает угол компонента относительно оси Y в X градусов
ROTATEIY=X	поворачивает компонент вокруг оси Y с шагом в X градусов
ROTATETOPLR	поворачивает компонент лицом к игроку
RESETHEAD	восстанавливает угол наклона головы компонента, если она есть
ROTATEHEAD=X	вращает голову компонента на X градусов
ROTATEHEADRANDOM=X	вращает голову компонента произвольно на X градусов
FORCEBACK=X	прикладывает к компоненту силу (увеличенную) в X сзади
FORCEFORE=X	прикладывает к компоненту силу (увеличенную) в X впереди
FORCELEFT=X	прикладывает к компоненту силу (увеличенную) в X слева
FORCERIGHT=X	прикладывает к компоненту силу (увеличенную) в X справа
FORCEBOUNCE=X	прикладывает к компоненту силу, чтобы заставить его отскочить назад X



SPINRATE=X	вращает компонент вокруг оси Y со скоростью X
FLOATRATE=X	заставляет компонент плыть в воздухе с коэффициентом парения X
SETFRAME=X	устанавливает начальный кадр анимации X
INCFRAME=X	добавляет еще один кадр к анимации X
DECFRAME=X	уменьшает на один кадр анимацию X
ANIMATE=X	автоматически проигрывает анимацию X. В отношении готовых героев существует несколько анимаций, которые можно проиграть. Вот они:
	0 = Появиться
	1 = Бездействовать
	2 = Двигаться медленно
	3 = Обстреливать слева
	4 = Обстреливать справа
	5 = Двигаться быстро
	6 = Перезарядить оружие
	7 = Нажать кнопку
	8 = Наклониться влево
	9 = Наклониться вправо
	11 = Ударить спереди
	12 = Отскочить прямо
	13 = Встать перед
	14 = Ударить сзади
	15 = Отскочить назад
	16 = Встать сзади
	17 = Ударить слева
	18 = Отскочить влево
	20 = Ударить справа
	21 = Отскочить вправо
	30 = Сидя появиться
	31 = Сидя бездействовать
	32 = Сидя двигаться медленно
	33 = Сидя обстреливать слева
	34 = Сидя обстреливать справа
	35 = Сидя двигаться быстро
	36 = Сидя перезарядить оружие
	37 = Сидя нажать кнопку
	38 = Сидя наклониться влево
	39 = Сидя наклониться вправо
	41 = Сидя ударить спереди
	42 = Сидя отскочить прямо
	43 = Сидя встать перед
	44 = Сидя ударить сзади
	45 = Сидя отскочить назад
	46 = Сидя встать сзади
	47 = Сидя ударить слева
	48 = Сидя отскочить влево
	50 = Сидя ударить справа
	51 = Сидя отскочить вправо
	60 = Лежа появиться



	61 = Лежа бездействовать
	62 = Лежа двигаться медленно
	63 = Лежа обстреливать слева
	64 = Лежа обстреливать справа
	65 = Лежа двигаться быстро
	66 = Лежа перезарядить оружие
	67 = Лежа нажать кнопку
	68 = Лежа наклониться влево
	69 = Лежа наклониться вправо
	71 = Лежа ударить спереди
	72 = Лежа отскочить прямо
	73 = Лежа встать впереди
	74 = Лежа ударить сзади
	75 = Лежа отскочить назад
	76 = Лежа встать сзади
	77 = Лежа ударить слева
	78 = Лежа отскочить влево
	80 = Лежа ударить справа
	81 = Лежа отскочить вправо
	90 = В произвольной форме появиться
	91 = В произвольной форме бездействовать
	92 = В произвольной форме двигаться медленно
	93 = В произвольной форме обстреливать слева
	94 = В произвольной форме обстреливать справа
	95 = В произвольной форме двигаться быстро
	96 = В произвольной форме перезарядить оружие
	97 = В произвольной форме нажать кнопку
	98 = В произвольной форме наклониться влево
	99 = В произвольной форме наклониться вправо
	101 = В произвольной форме ударить спереди
	102 = В произвольной форме отскочить прямо
	103 = В произвольной форме встать впереди
	104 = В произвольной форме ударить сзади
	105 = В произвольной форме отскочить назад
	106 = В произвольной форме встать сзади
	107 = В произвольной форме ударить слева
	108 = В произвольной форме отскочить влево
	110 = В произвольной форме ударить справа
	111 = В произвольной форме отскочить вправо
	120 = Карабкаясь появиться
	121 = Карабкаясь бездействовать
	122 = Карабкаясь двигаться медленно
	123 = Карабкаясь ударить спереди
PLRASS=X	привязать данный компонент к игроку (лифт)
PLRNOASS=X	«отвязать» компонент от игрока
PLRMOVEUP=X	двигать игрока вверх на X единиц
PLRMOVEDOWN=X	двигать игрока вверх (вниз) на X единиц



PLRMOVEEAST=X	двигать игрока восточнее на X единиц
PLRMOVEWEST=X	двигать игрока западнее на X единиц
PLRMOVENORTH=X	двигать игрока севернее на X единиц
PLRMOVESOUTH=X	двигать игрока южнее на X единиц
PLRMOVETO=X	двигать игрока в новое место, описанное компонентом под именем X
PLRMOVEIFUSED=X	если игрок совершает действие USE (ИСПОЛЬЗОВАТЬ), передвинуть, как указано выше
ACTIVATEIFUSED=X	активировать компонент, описанный в свойствах IFUSED (ЕСЛИ ИСПОЛЬЗОВАН)
ACTIVATEIFUSEDNEAR=X	активировать компонент, описанный в свойствах IFUSED (ЕСЛИ ИСПОЛЬЗОВАН)
ACTIVATE=X	активировать этот компонент, используя значение X
ACTIVATEALLINZONE=X	активировать все эти компоненты в зоне с X
PLRADDHEALTH=X	добавляет X баллов (очков) здоровью игрока
SETTARGET	устанавливает внутреннюю цель для компонентов, следуя «условиям» цели
ROTATETOTARGET	поворачивает компонент лицом к цели
LOOKATTARGET	поворачивает голову компонента лицом к цели
MOVETOTARGET	передвигает к цели
COLLECTTARGET	если цель можно забрать, то забрать, если она близко
CHOOSESTRAFE	случайный выбор направления обстрела (то есть влево/вправо/вперед)
STRAFE	Производит ранее отобранные наклоны, чтобы избежать выстрелов игрока
PIVOTRANDOM=X	произвольно поворачивает вокруг на X? лицом к другому направлению
LOOKATPLR=X	Смотрит прямо на игрока, даже если игрок не виден
SOUND=X	Проигрывает звук, указанный файлом с именем X. Использует $0, чтобы определить набор звуков
3DSOUND=X	проигрывает 3D-звук, определенный в файле с именем X. Использует $0 на набор звуков
LOOPSOUND=X	Зацикливает 3D-звук, определенный в файле с именем X
ALTTEXTURE=X	Устанавливает, какая текстура используется. Зависит от того, равен X нулю или единице
SETALPHAFADE=X	Устанавливает исходное (альфа) значение в X , что приводит к прозрачности компонента
INCALPHAFADE=X	Ускоряет исходное исчезновение, X является местом назначения
DECALPHAFADE=X	Замедляет исходное исчезновение, X является местом назначения
RUNDECAL=X	Создает надпись из компонента, X – специфические режимы 1-6
WAYPOINTSTART	Информирует компонент о нахождении ближайшего вей-пойнта
WAYPOINTSTOP	Останавливает следование компонента по вей-пойнтам
WAYPOINTREVERSE	Заставляет компонент поменять курс и идти в другу сторону
WAYPOINTNEXT	Указывает компоненту найти следующий вей-пойнт
WAYPOINTPREV	Указывает компоненту найти предыдущий вей-пойнт
WAYPOINTRANDOM	Указывает компоненту выбрать произвольное направление вей-пойнта
DROPMARKER	Бросает маркер компонента (к нему потом можно вернуться)
NEXTMARKER	Указывает компоненту идти к последнему брошенному маркеру
RESETMARKERS	Восстанавливает все маркеры, брошенные этим компонентом
FOLLOWPLR	Следует по следам игроков, если следы существуют
PLRTAKE	Используется для добавления компонента к предметам (запасам) игрока и настраивает их связь
PLRDROP	Используется, чтобы бросить один из предметов (предмет из запасов) игрока
SHOOTPLR	Запускает внутренний FPI-скрипт SHOOT (ВЫСТРЕЛ), определенный в свойствах героя
USEWEAPON	Стреляет любым оружием компонента в направлении цели
RELOADWEAPON	Перезаряжает оружие из склада компонентов бесконечными боеприпасами
COLOFF	Отключить все взаимодействия игрока с этим компонентом
COLON	Активирует все взаимодействия игрока с этим компонентом
ACTIVATE=X	Устанавливает активацию значения компонента до X
AMBIENCE=X	Устанавливает повсюду на сцене естественное освещение уровня X



AMBIENCERED=X	Устанавливает величину красного компонента естественного освещения в X
AMBIENCEGREEN=X	Устанавливает величину зеленого компонента естественного освещения в X
AMBIENCEBLUE=X	Устанавливает величину синего компонента естественного освещения в X
FOG=X	Устанавливает режим тумана на сцене, когда X равен 1
FOGRED=X	Устанавливает величину красного компонента тумана в X
FOGGREEN=X	Устанавливает величину зеленого компонента тумана в X
FOGBLUE=X	Устанавливает величину синего компонента тумана в X
SKY=X	Устанавливает скай-бокс в модель неба, определенную именем файла X
SKYSCROLL=X	Устанавливает текстуру движущегося неба в файл, определенный именем файла X
BACKDROP=X	Загружает и вставляет фон экрана, используя файл с именем X
MUSIC=X	Загружает и проигрывает WAV, используя имя файла X
MUSICVOLUME=X	Устанавливает громкость музыки в диапазоне 0-100
LIGHTON=X	Свет включен
LIGHTOFF=X	Свет выключен
LIGHTRED=X	Свет красный
LIGHTGREEN=X	Свет зеленый
LIGHTBLUE=X	Свет синий
LIGHTRANGE=X	Диапазон света
HUDRESET=X	Вызывается, чтобы восстановить систему создания HUD (панели на экране игрока)
HUDX=X	Устанавливает процентное отношение положения по оси X там, где вы хотите, чтобы была ваша деталь HUD (панели на экране игрока)
HUDY=X	Устанавливает процентное отношение положения по оси Y там, где вы хотите, чтобы была ваша деталь HUD (панели на экране игрока)
HUDZ=X	Устанавливает процентное отношение положения по оси Z там, где вы хотите, чтобы была ваша деталь HUD (панели на экране игрока)
HUDSIZEX=X	Устанавливает размер детали вашего HUD (панели на экране игрока) по оси X
HUDSIZEY=X	устанавливает размер детали вашего HUD (панели на экране игрока) по оси Y
HUDSIZEZ=X	Устанавливает размер детали вашего HUD (панели на экране игрока) по оси Z
HUDRED=X	Устанавливает красный компонент детали вашего HUD (панели на экране игрока)
HUDGREEN=X	Устанавливает зеленый компонент детали вашего HUD (панели на экране игрока)
HUDBLUE=X	Устанавливает синий компонент детали вашего HUD (панели на экране игрока)
HUDIMAGE=X	Устанавливает имя файла с изображением детали вашего HUD (панели на экране игрока)
HUDFONT=X	Устанавливает имя шрифта детали вашего HUD (панели на экране игрока)
HUDSIZE=X	Устанавливает размер шрифта (кегль) детали вашего HUD (панели на экране игрока)
HUDTEXT=X	Устанавливает текст, который будет использован вместо отсутствующего изображения на детали вашего HUD (панели на экране игрока)
HUDTYPE=X	Устанавливает тип HUD (1 - жизни, 2 - здоровье, 3 - оружие)
HUDHIDE=X	Устанавливает X к имени детали HUD (панели на экране игрока), чтобы спрятать ее
HUDSHOW=X	Устанавливает X к имени детали HUD (панели на экране игрока), чтобы открыть ее
HUDUNSHOW=X	Устанавливает X к имени детали HUD (панели на экране игрока), чтобы найти ее
HUDNAME=X	устанавливает имя детали HUD (панели на экране игрока), которую вы создаете
HUDANIM=X	Устанавливает имя файла X последовательности анимации (исключая #.TGA)
HUDMAKE=X	Когда все HUD детали установлены, используйте это действие, чтобы окончательно создать HUD (панель на экране игрока)
NEWGAME=X	Запустить новую игру (обычно с главной страницы)
LOADGAME=X	Запустить загрузку сохраненной игры
SAVEGAME=X	Запустить сохранение текущей игры
CONTINUEGAME=X	Продолжение игровых действия для перехода на следующую страницу
QUITGAME=X	Запустить возврат текущей игры назад на главную страницу
PAUSEGAME=X	Запустить паузу в игре и обычный вход в игровое меню
RESUMEGAME=X	Запустить возобновление игры после паузы
TIMERSTART	Установить FPI-скрипт таймера на ноль, позволяя отсчитывать время



9.3. Создание новых сегментов

Вы можете создать свои собственные сегменты, используя редактор сегментов. Редактор – это внутренний инструмент разработки, имеющий некоторое количество функций. Показываем вам, как создать простой сегмент из ваших собственных средств.

Подготовка ваших средств:

1. Перейдите в FPS Creator\Files\meshbank.
2. Создайте новую папку и назовите ее MyMeshes (Мои сегменты).
3. В этой папке хранятся все ваши X-файлы каркасов для использования при создании сегментов.
4. Перейдите в FPS Creator\ Files\texturebank.
5. Создайте новую папку и назовите ее MyTextures (Мои текстуры.)
6. В этой папке храните все ваши файлы TGA для этой же цели.

Использование самого инструмента:

1. Запустите FPSC-Segments.exe.
2. Нажмите кнопку Каркас, чтобы загрузить внутренний инструмент браузера.
3. Выберите MyMeshes, который вы ранее создали.
4. Выберите X-файл, который вы хотите сделать частью вашего сегмента.
5. Щелкните каркас, который теперь показан в 3D-виде, он будет подсвечен.
6. Нажмите кнопку Изменить текстуру.
7. Выберите папку MyTextures, которую вы до этого создали.
8. Выберите TGA файл, который вы хотите нанести на каркас.
9. Используйте левую кнопку мыши для перемещения каркаса, правую –для поворота.
10. Повторите шаги со второго по девятый, пока не создадите простой сегмент.
11. Выберите Файл / Сохранить как.
12. Присвойте своему сегменту имя, желательно в новой папке.
13. Инструмент автоматически сгенерирует его эскиз.

Когда вы запустите FPS Creator в следующий раз и выберете Добавить новый сегмент, то обнаружите недавно созданный сегмент в той папке, в которой вы его сохранили.

9.4. Создание новых компонентов

Вы можете создать собственные компоненты для своих игр. Вам понадобятся ваши средства (медиа), готовые в формате X-файлов для сеток и формате TGA для текстур. Выполните следующие шаги для создания нового компонента.

1. Перейдите в FPS Creator\Files\entitybank.
2. Создайте новую папку MyEntities (Мои компоненты).
3. Скопируйте свои X-файл и TGA-файл в эту папку.
4. Теперь перейдите к одной из существующих в банке компонентов (entitybank) папок и выберите компонент, который больше всего похож на тип компонента, который вы создаете. Например, если вы импортируете своего героя, выберите FPE-файл героя. Если вы импортируете какую-то свою мебель, выберите стол или полку. Вы должны скопировать файл, которые имеет расширение .FPE , так как это фактический файл компонента, который мы собираемся создать.
5. Когда вы найдете подходящий компонент, скопируйте его FPE-файл в свою папку и переименуйте соответственно (то есть mynewchair.fpe).
6. Откройте этот файл в блокноте, щелкнув по нему два раза и выбрав Блокнот при вопросе, с помощью какой программы открыть файл FPE.
7. FPE – простой текстовый файл, форматированный в поля и данные.
8. Для собственной настройки этого FPE-файла определите поле MODEL и измените путь так, чтобы он указывал к вашему X-файлу.
9. Найдите поле TEXTURED и измените его так, чтобы оно указывало на ваш файл TGA. Пусть всегда начинается с папки Files (Файлы), это очень важно.



10. Пока не обращайте внимания на другие поля, сохраните файл FPE и выйдите из блокнота.
11. Запустите инструмент FPSC-Entities.exe.
12. Вы увидите список всех компонентов, которые на данный момент есть в FPSC. С помощью клавиш N и P, можно пролистывать список вперед и назад. Продолжайте прокручивать, пока не увидите в списке имя своего компонента. Введите число слева от компонента – он загрузится и будет показан. Используйте мышь и клавиши стрелок, чтобы поместить компонент приблизительно в центр квадрата, выделенного на экране.
13. Нажмите S, чтобы сделать скриншот компонента, создающего и сохраняющего эскиз, который поможет выбрать данный компонент в главной программе.
14. Нажмите клавишу Пробел, если вы не хотите делать мгновенный снимок, и вернитесь в список компонентов.
15. Экспериментируйте с полями компонентов и просмотрите файлы других компонентов FPE, чтоб найти диапазон установок, которые вы можете придать исходному компоненту.

11.5. Создание вашего собственного оружия

Вы можете создать собственное оружие и использовать его в FPS Creator, предоставляющей вам уже готовые средства в формате X-файлов, текстуры в TGA-формате и звуки в PCM WAV-формате. Вам необходимы следующие ресурсы:

1. Модель оружия для показа на главном игровом экране в FPS перспективе.
2. Модель оружия для того, чтобы его подобрали, когда оружие можно собрать.
3. Модель оружия для ситуаций, когда враг использует оружие.
4. Текстуры всего вышеперечисленного.
5. Картинку перекрестья прицела оружия (если он имеется).
6. Изображения картинки HUD (панели на экране игрока), использующиеся в комбинации с показом подсчета боеприпасов.
7. Звуковые эффекты оружейных выстрелов, перезарядки, холостых выстрелов и жужжания (PCM WAV).
8. Увеличенное изображение, если у ружья есть оптический прицел (режим) для наведения на вашу цель.

Далее описаны шаги по добавления оружия.

1. Проще скопировать существующее оружие, переименовать и модифицировать, чем создать «с нуля».
2. Перейдите в FPS Creator\Files\gamecore\guns\modernday\commando.
3. Скопируйте всю папку и ее содержимое в новую папку, возможно, такую: FPS Creator\Files\gamecore\guns\MyNewGuns.
4. Убедитесь, что папка находится внутри папки gamecore\guns.
5. Переименуйте вашу новую папку в gamecore\guns\MyNewGuns\BigGun.
6. Скопируйте все ваши модели, текстуры, звуки и изображения в эту папку, используя те же имена, что и у существующих фалов. Имена этих файлов понятны без пояснений.
7. HUD.X – модель, которую вы увидите на экране. VWEAP.X – модель, которую вы видите, когда вражеский герой держит оружие.
8. GUNSPEC.TXT позволяет вам конфигурировать оружие по своему вкусу и контролировать все – от его диапазона и точности до анимированных кадров, использующихся моделями HUD-оружия. И опять поля понятны без пояснений, так что вам не нужно будет переименовывать много файлов, если вы просто сохраните их под теми же именами, что и раньше.
9. Дульное пламя, Медь и Дым - ссылки на тот тип, который они должны использовать. Заданное значение относится к моделям, хранящимся в соответствующих папках в gamecore\.
10. ОгоньКольцо (Fireloop) используется для оружия типа пулемета, где огонь – WAV-звук, который нужно закольцевать, чтобы получить верный аудиорезультат. Значение относится к месту в последовательности звуков возврата к началу цикла.
11. ГОРИЗ, ВЕРТ и ВПЕРЕД управляют местоположением дульного пламени.
12. ALIGN (ЦЕНТРОВАТЬ) означает контроль положения ружья относительно камеры.
13. KEYFRAMES указывает, где находится анимация каждого оружия среди данных анимации моделей.
14. Значение SFRAME указывает, когда включать звуки. Первый параметр указывает номер ключевого кадра для запуска звука, а второй – индекс звука, который вы хотите проиграть.



9.6. Описание папок с файлами

Audiobank	Аудиобанк	Хранит все PCM WAV-файлы, задействованные в игре, включая звуки для оружия. Использует 8 bit PCM WAV-формат
Editors	Редакторы	Хранят все файлы для обеспечения главного редактора средствами (медиа) и ресурсами, необходимыми для отражения пользовательского интрефейса
Effectbank	Банк эффектов	Хранит все FX-файлы, использующиеся для описания шейдеров, которые могут понадобиться в игре. Шейдеры варьируются от не требующих специального «железа» до требующих продвинутого аппаратного обеспечения, поддерживающего Pixel and Vertex Shader 2.0 и выше
Entitybank	Банк компонентов	Хранит все FPE-файлы, использующиеся для описания компонента. Это обычные текстовые файлы, которые легко изменить; BIN файлы, сгенерированные из FPE файлов как бинарная версия данных компонента, должны быть удалены, если FPE изменится. В этой папке также содержатся любые средства поддержки, необходимые компоненту
Gamebank	Банк игр	Хранит все файлы FPG, которые описывают созданные проекты игры, а также схемы различных экранов FPI Screen Wizards из вкладки Установки уровня диалогового окна Сборка игры
Gamecore	Корневая библиотека	Хранит все файлы, которые являются частью процессора, позволяющие уровням иметь вид и функции законченной игры. Здесь находится все, начиная с оружия, HUD-изображений (панели на экране игрока), надписей, зенитного огня, визуальных эффектов, экранных изображений и фонов
Levelbank	Банк уровней	Хранит все данные, использующиеся для окончательно исполняемого варианта в случае более быстрой загрузки уровней, чем через FPM-файлы (Level Map Files). В этой папке содержатся также временные файлы, которые в конце концов будут добавлены к исполняемому файлу финальной игры
Mapbank	Банк карт	Хранит все файлы FPM – файлы карт уровня, описывающие схему отдельного уровня. Также содержит временную папку для работы в текущем уровне – последнем, над которым работали в редакторе
Meshbank	Банк каркасов	Хранит все файлы X, которые описывают 3D-геометрию от компонентов до статичных сегментов. Не вся 3D-геометрия может быть найдена здесь, так, например, оружие и некоторые объектные компоненты хранятся отдельно
Prefabs	Блоки	Хранит все файлы FPP, которые описывают расположение блоков в сегментах и могут считаться упрощенной формой формата карт уровня
Scriptbank	Банк скриптов	Хранит все файлы FPI, которые описывают искусственный интеллект (AI) компонентов, используемых в игре
Segments	Сегменты	Хранит все файлы FPS, которые описывают сегменты, использованные в части интерфейса для редактирования уровня. Так же как компоненты, здесь можно найти BIN-файлы – бинарную форму файлов FPS
Skybank	Банк неба	Хранит все скай-боксы, которые пользователь может выбрать и применить в своих играх. Скай-боксы описываются как комбинация шести текстур и каркаса бокса
Texturebank	Банк текстур	Хранит все текстуры TGA/DDS, требуемые игрой для рисования цвета и деталей компонентов и сегментов уровня

9.7. Обзор файлов и форматов

Ниже вы видите список и значение всех типов файлов, с которыми можно столкнуться при использовании FPS Creator.

X	Microsoft Model Format
TGA	Targa Image Texture File
DDS	DirectDraw Surface Image texture File
DBO	DarkBasic Object Model File
DBU	DarkBasic Universe File
WAV	PCM WAVE Sound File
BMP	Bitmap Image File
JPG	Bitmap Image File (compressed)
TXT	Text File
BIN	Binary File (compressed data)
DAT	Binary File (compressed data)
FX	FX Effect File (shaders)
ZIP	Zip Compressed File
EXE	Standalone Executable File
FPG	FPSC Game Project File
FPM	FPSC Map File
FPMB	FPSC Map Buffer File
FPMO	FPSC Map Overlay File
FPOL	FPSC Overlay List File
FPI	FPSC AI Script



FPID	FPSC AI Wizard Data File
FPP	FPSC Prefab File
FPS	FPSC Segment File
FPE	FPSC Entity File
ENT	FPSC Packed Entity Data File
ELE	FPSC Packed Element Data File
EFF	FPSC Packed Effects Data File
LGT	FPSC Packed Lighting Data File
WAY	FPSC Packed Waypoint Data File

10. Продажа игры, созданной в FPS Creator

По условиям Соглашения с конечным пользователем (EULA) вы не имеете права продавать ни одну из игр, созданных в FPS Creator. Можно только совершенно бесплатно передать игру друзьям или родственникам. Продавать игру нельзя ни при каких условиях.

Если вы все же хотите попробовать продавать игры, созданные в FPS Creator, вам понадобится лицензия на коммерческое применение. Она приобретается непосредственно в Game Creators Ltd. На момент написания данного руководства пользователя версия этой лицензии была еще не опубликована. Более полную информацию вы найдете на веб-сайте FPS Creator: www.fpscreator.com